

Nintendo® Acción





GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GB Color, Nintendo 64 y GB Advance

Novedades GBA
- DAVE MIRRA
- MONSTRUOS S.A.
- ECKS VS SEVER
- DRIVEN

TUROK EVOLUTION
Primeras imágenes para GameCube

Nº 112
MARZO



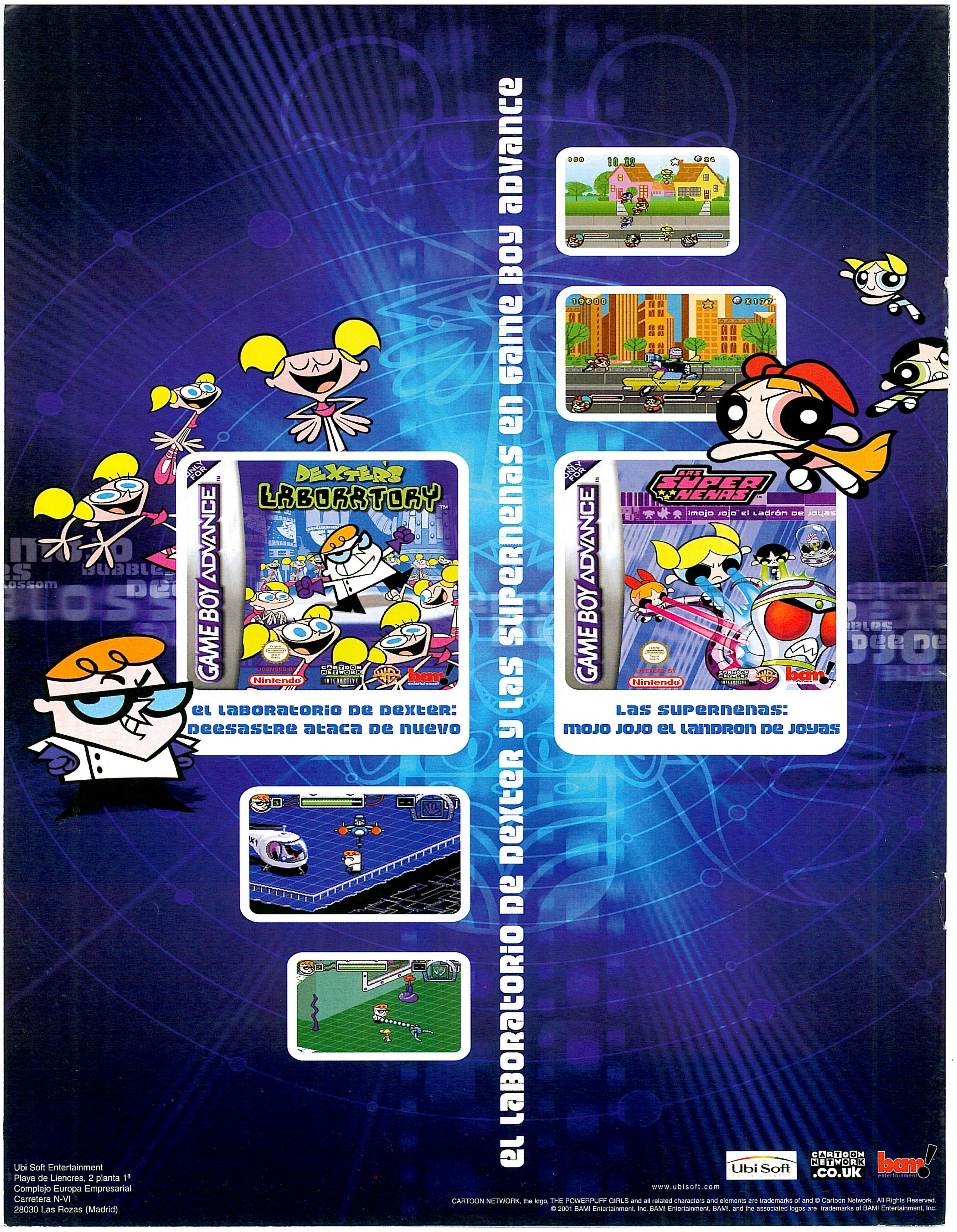
REPORTAJE ESPECIAL

Alucina con los primeros juegos y todos los detalles sobre la consola

¡SE ACERCA GAMECUBE!



MANUAL DE ESTRATEGIA: POKéMON ORO Y PLATA


el laboratorio de dexter y las supernenas en game boy advance
Dexter's Laboratory
Game Boy Advance
el laboratorio de dexter:
deesastre ataca de nuevo
Las Super Nenas
mojo jojo el ladrón de joyas
Game Boy Advance
las supernenas:
mojo jojo el landron de joyas
Ubi Soft Entertainment
Playa de Liencres, 2 planta 1ª
Complejo Europa Empresarial
Carretera N-VI
28030 Las Rozas (Madrid)
Ubi Soft
CARTOON NETWORK .CO.UK
bam! entertainment
www.ubisoft.com
CARTOON NETWORK, the logo, THE POWERPUFF GIRLS and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. All Rights Reserved.
© 2001 BAM! Entertainment, Inc. BAM! Entertainment, BAM!, and the associated logos are trademarks of BAM! Entertainment, Inc.

SUMARIO Nº 112 | MARZO 2002

Reportaje

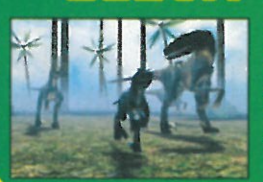
TODO SOBRE GAMECUBE



Ya está casi aquí. El 3 de mayo GameCube aterrizará con todo el equipo. Nosotros nos hemos adelantado y publicamos un reportaje especial en el que analizamos en detalle el nuevo hardware y damos un primer vistazo a los juegos que llegarán con la máquina. Para no perdérselo.

Reportaje

ACCLAIM NOS ELEVA AL CUBO



«Turok Evolution» y «Vexx» son las dos nuevas "criaturas" que desarrolla Acclaim para GameCube. Nos hemos ido hasta sus oficinas, en Austin, Tejas, para probarlos.

PREVIEWS

El futuro de Game Boy Advance está más que asegurado. Este mes lo demostramos, anticipando tres títulos de talla. Presta mucha atención a «Golden Sun», porque su ROL te atrapará sin remedio, y ojo con «Crash Bandicoot», será la "lesche".

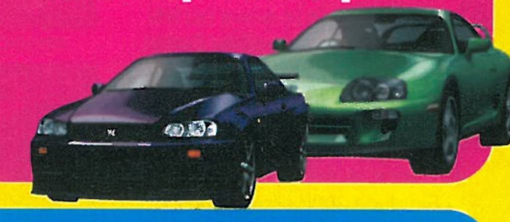
Póster

TODOS LOS POKéMON

El póster más completo de la historia de Nintendo Acción. Por fin hemos conseguido reunir a todos los Pokémon. A los 251. Uno por uno. Con sus datos y aclarando las ediciones donde aparecen.

GUÍAS DE TRUCOS

Una nueva entrega del Manual de Estrategia de «Pokémon Oro y Plata». Como siempre, impagable. Lo de Zelda tampoco se queda atrás. Este mes, dos nuevas mazmorras de «Oracle of Seasons». También continuamos la de «Paper Mario», de N64, y estrenamos la de «GTAdvance», el juegazo de coches de GBA.



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

Otras secciones

GUÍAS DE COMPRAS

¿Dudas?, ¿qué juego compro si... me gustan los de coches, los arcades...?, ¿qué juegos se llevan?, ¿cuáles son los más vendidos? En nuestras Guías de Compras seleccionamos los mejores títulos para las consolas de Nintendo. Y dentro de nada... ¡estrenaremos la esperadísima de GameCube!

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Jefa de Distribución: Virginia Cabezón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Cataluña/Baleares:
Yolanda Scott. E-mail: yolanda@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66

REDACCIÓN
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



GAME BOY ADVANCE POR ¡¡99 EUROS!!

Nintendo recorta el precio de GBA y prepara un año cargado de juegos alucinantes



Nintendo quiere que Game Boy Advance continúe siendo un producto de éxito y ha decidido **recortar su precio.** Desde el 1 de febrero podéis conseguirla por **99 Euros (16.472 pta),** lo que supone una bajada de alrededor de 30 euros (5.000 pta).

La marcha de la nueva portátil está siendo imparable. Desde su lanzamiento hasta final de 2001 se han vendido **3.000.000 en Europa,** de las cuales 400.000 se han quedado en España.

Sin duda 2002 será el año de Advance, no sólo por la llegada de títulos de nueva generación, como **«Super Mario World 2», «Tony Hawk 3» o «Diddy Kong Pilot»**, sino también por la nueva conexión con la recién anunciada GameCube, que va a resultar irresistible.

«El Señor de los Anillos», por partida doble

Habrá dos versiones: una basada en la película y otra en los libros de Tolkien

En el número anterior publicamos una noticia acerca de las diferentes versiones de «El Señor de los Anillos» que llegarán a nuestras consolas. Pero en vista de que la cosa no quedó lo bastante clara, vamos a situar de nuevo la información.

Por un lado **Electronic Arts ha firmado los derechos de las películas con New Line Cinema,** productora del taquillero filme. Recordad que, además de «La Comunidad del Anillo», hay otras dos entregas pendientes: «Las Dos Torres» y «El Retorno del Rey». La licencia garantiza exclusividad a EA para desarrollar juegos basados en estos filmes. El primero, «La Comunidad del Anillo», saldrá en otoño, coincidiendo con el estreno de la segunda película.

Por otro lado, **Universal Interactive** publicará juegos basados en las **obras literarias de Tolkien.** Ya está confirmado el primer título: «El Señor de los Anillos, Primera Parte», que llegará a GB Advance en el cuarto trimestre de 2002. Será un **juego de Rol** basado en los personajes y situaciones de las dos primeras novelas.

Golazo de Konami en GameCube con «ISS 2»

¡¡Ya tenemos las primeras pantallas del juego de fútbol de la nueva generación!!

Si el vibrante «ISS» te descubrió la pasión por el fútbol en N64, Konami apuesta ahora por **continuar su histórica saga en GameCube.** Acaban de anunciar por sorpresa la llegada de «ISS2» para el **3 de mayo,** que confirman poniendo en circulación las primeras imágenes. La nueva "criatura" promete un fútbol enorme, con **más de 50 selecciones nacionales,** jugadores con nombres reales y un montón de estadios diferentes. El estilo seguirá la línea de las entregas anteriores; ya sabéis, un **fútbol realista e intuitivo** con una jugabilidad soberbia. Y como estamos apuntillando en las noticias de GameCube, prestaremos especial atención al trabajo gráfico, porque nos han dicho que vamos a poder ver **expresiones y sensaciones en el rostro de los jugadores.**



Las selecciones nacionales serán las protagonistas en «ISS2».



Movimientos fluidos y acciones espectaculares, puntos clave del juego.



¿Veremos expresiones en los rostros de los jugadores? ¡Flipante!



El fútbol va a ser una de las apuestas más fuertes de GameCube.

ÉXITO DE GAMECUBE EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS

¡«Super Smash Bros.» ha batido todos los records!

No queríamos marearos con números y cifras, pero es que resulta que la compañía **NPD TRST,** que controla las ventas de consolas y juegos en Estados Unidos, ha hecho públicos unos datos que nos han dejado flipados.



A final de 2001, las cuentas dicen que Nintendo **puso a la venta 1.300.000 GameCubes** en Estados Unidos y que vendió nada menos que **¡¡1.200.000!!**

En Japón, según la revista Famitsu, GameCube superó el millón de GameCubes vendidas. Aunque el verdadero fenómeno fue Game Boy, con más de 4.000.000 de Advance vendidas.

También en software se han roto records. El mejor ejemplo es «Smash Bros Melee», de Nintendo, que ha **superado el millón** de DVD's en Japón, en tan sólo 4 meses. Guau.

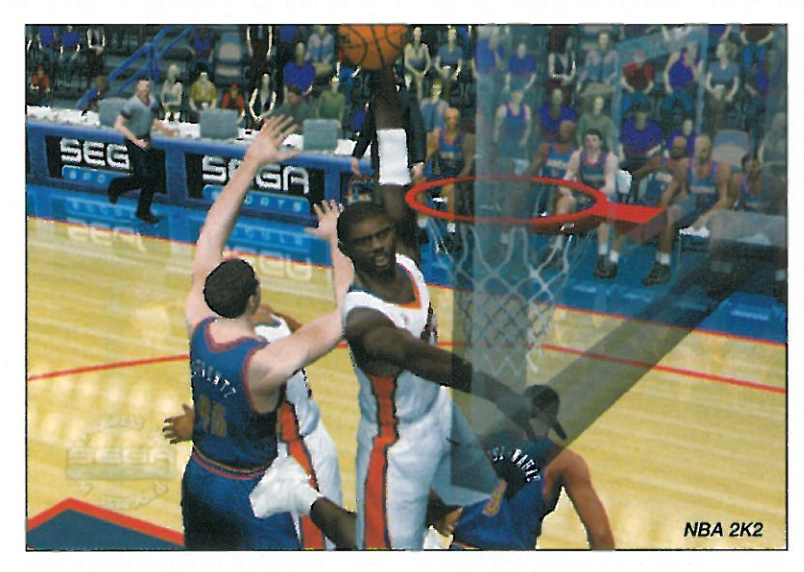
DUELO DE CENTÍMETROS EN NINTENDO GAMECUBE

«NBA Street» y «NBA 2K2» plantarán cara a «NBA Courtside»

«NBA Courtside 2002», con su explosiva carátula de **Kobe Bryant**, acaba de aterrizar en el mercado americano. La prensa especializada ya ha emitido sus **primeros juicios**, con notas alrededor del 8. A favor cuenta con que es una extensión visualmente potenciada de las series que han triunfado en N64. Y además, que de momento no tiene rivales...

Sí, a «NBA Courtside» no le va a toser nadie hasta que esta primavera Sega y Electronic Arts lancen sus apuestas. La de Sega se llama **«NBA 2K2»** y apuesta por un baloncesto con sabor NBA. Incluirá jugadores actuales y leyendas vivas del basket, que manejaremos en canchas reales y también en plena calle. Los efectos visuales brillarán especialmente: sirva como ejemplo las más de **2000 animaciones** diseñadas para captar el verdadero sabor del basket.

Por su parte, Electronic Arts y NuFX trabajan desde agosto en **«NBA Street», un basket extremo,** para jugar en plena calle, que sustituirá los buenos modos por codazos y juego duro. Técnicamente ofrecerá gráficos bien rematados, un control refinado y una transición entre animaciones que dará suavidad y fluidez al conjunto.





El juego de basket de Kobe Bryant destacará por su control intuitivo.



«NBA Street», de EA, pondrá a prueba nuestras "malas artes" sobre la cancha.

ENCORE INC. Y MARVEL ENTERPRISES VAN A LLEVAR A GAMECUBE EL POPULAR CÓMIC DAREDEVIL. Por aquí los más viejos reconocerán a este superhéroe con el nombre de Dan Defensor, pero muchos lo tendrán olvidado. Sin embargo en USA es uno de los cómics que mejor funcionan, y en vista de que a finales de año se estrenará una película protagonizada por este héroe ciego, nada mejor que empezar a desarrollar el juego. Tenedlo en mente.

OTRO HÉROE QUE SE ARRIMA A CUBE ES EL MISMÍSIMO INDIANA JONES. LucasArts ha anunciado que traerá de nuevo a Jones a la vida, con un argumento para flipar y exóticas localizaciones. En el desarrollo participará el grupo The Collective, autores de un nuevo motor de juego que potenciará la acción y los puzzles. Jones se aprovechará de esta tecnología para lucirse este otoño.

EL REY SCORPION, personaje inolvidable de The Mummy Returns, protagonizará su propia película, que se estrena el 19 de abril en USA, y además tendrá su videojuego. Universal Interactive ha firmado los derechos para desarrollar dos títulos. Uno para GB Advance que se titulará «The Scorpion King: Sword of Osiris», y otro para GameCube, que aún no tiene nombre definitivo pero será en plan combate 3D.

X-MEN: NEXT DIMENSION es la nueva entrega de los héroes de la Marvel que lucirá peleas, puñetazos, poderes maravillosos y enormes niveles 3D en GameCube. Lo está desarrollando Paradox Development y saldrá vía Activision este verano.

LA LISTA GC

¿Desarrolladores? Aquí hay 25 nuevos que ya trabajan para GAMECUBE y/o Game Boy Advance.

- 03 Games/Starbreeze Studios-**GBA**
- Adeline Software International-**GBA**
- Atod AB-**GC**
- Babel Media-**GC y GBA**
- CABOSoft LLC- **GC y GBA**
- Codemasters-**GC**
- Coyote Developments Ltd.-**GC**
- Eden Studios-**GC**
- Free Radical Design Ltd.-**GBA**
- Full Fat Productions Ltd.-**GC**
- Handheld Games-**GC**
- I Wish (Games) Ltd.-**GBA**
- M4 Ltd.-**GC**
- Monster Games Inc.-**GC y GBA**
- n-Space, Inc.-**GC**
- N.A.P.S. Team S.N.C.-**GC y GBA**
- Netdol Entertainment-**GC**
- Outrage Entertainment, Inc.-**GC**
- Puzzlekings Partnership-**GC y GBA**
- Runecraft,Ltd.-**GC**
- Semi Logic Entertainments-**GBA**
- Snowblind Studios-**GC**
- Studio 3 Interactive Entertainment-**GC**
- Taniko-**GBA**
- Vivid Image Development Ltd.-**GBA**
- Wahoo Studios-**GC**

«BROKEN SWORD» LLEGA A GB ADVANCE

Pídetelo para marzo, en castellano





En «Broken Sword» seremos **George Stobbart,** un joven periodista americano que se verá envuelto en una increíble aventura. George tendrá que descubrir un complot relacionado con la orden de los Templarios, lo que le obligará a **viajar alrededor del mundo** (70 lugares para explorar), a **hablar con mucha gente** (60 personajes para interactuar) y a enlazar un sinfín de pistas para solucionar el misterio. En una aventura así de atractiva te meterás tú solito, pero por si acaso los **fondos llenos de color** te echarán una mano. Además se anuncian más de **20 horas de juego,** así que no es como para tomárselo a broma.

VIRGIN LE DARÁ CAÑA A TU GBA

Tres trepidantes títulos de Virgin se avecinan a toda velocidad para nuestras GBA. En **«Downforce»** competiremos a toda pastilla en duras temporadas de fórmula uno. Está previsto para finales de marzo. **«Top Gun»** nos pondrá a los mandos de modernos cazas aéreos desde una curiosa perspectiva isométrica. Lo jugaremos en abril. Y el más curioso, será **«Johny Moseley Mad Trix».** En él recorreremos los más variopintos parajes sobre nuestros esquís al tiempo que logramos combinar piruetas. Ya sabéis, si os va el vértigo, id ahorrando...



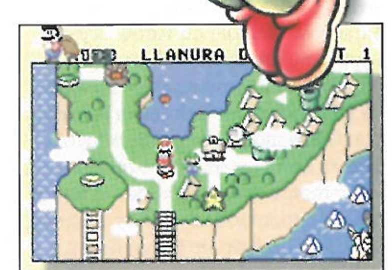
«SUPER MARIO WORLD» NOS ALUCINARÁ EN ABRIL

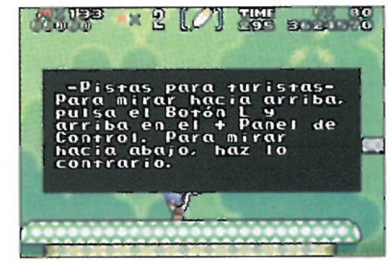
Primeras pantallas en castellano del nuevo juego de Mario

Exactamente, el "alucinaje" está previsto para el **15 de abril.** Es la última fecha que maneja Nintendo España para lanzar «Super Mario World» («Super Mario Advance 2») en GB Advance. Con él, Mario volverá a poner en juego una **bomba de plataformas, máxima diversión y participación simultánea** (link cuatro jugadores para festejar la inclusión de «Mario Bros.») que nos llevará a recorrer los **mismos escenarios que en la aventura de Super Nintendo.** Es decir, tres fases y a por el castillo, pero siempre con posibilidad de elegir el camino entre dos o más opciones. Hablando de opciones, también decidiréis **entre Mario y Luigi** para superar cada fase. En fin, que si no lo jugasteis en SNES, no os lo podéis perder; y si lo hicisteis, poco más hay que decir.



Mario ofrecerá el look que utilizaba en sus aventuras de Super Nintendo. Gorra roja, peto azul, mostacho frondoso y ¡capa! Claro, para volar por los aires.





Pues sí, está claro que tenemos las primeras pantallas del juego en castellano.

«SPIDERMAN THE MOVIE» EN GAMECUBE Y GBA

La película del hombre araña se estrenará en las consolas Nintendo esta primavera.

Activision llevará a GameCube y Game Boy Advance toda la acción de **«Spiderman: The Movie», el filme que va a arrasar en todo el mundo esta primavera.** Para asegurarse, los desarrolladores, Treyarch, trabajan codo con codo con **Columbia y Sony Pictures,** los productores, de modo que cuando nos pongamos delante del juego, a **principios de mayo** (está confirmadísimo), creamos estar ante la película.

«Spiderman: the Movie» apostará por una **mezcla de plataformas, beat´em up y aventura,** con jefes finales ya clásicos entre los enemigos de Spidey y una buena colección de extras sacados del filme. La clave estará en que cada nivel podremos jugarlo muchas veces, para encontrar los innumerables ítems y objetos que habrá desperdigados.



5 «Resident Evil» diferentes para 2002

Capcom va a invertir al máximo en GameCube

Cinco juegos como cinco soles, cinco Residents, ahí es nada, nos promete Capcom para llevarnos al DVD de nuestra GameCube. **Todos a lo largo de 2002.** La serie empezará con «Resident Evil», el original, el primero, del que además os ofrecemos las últimas pantallas que hemos conseguido. Continuará con **«RE2», «RE3: Nemesis», «RE: Code Veronica»**, y el quinto será **«RE0»**, el único realmente original de la serie, que como sabéis estaba planteado para Nintendo 64. Aun no hay fechas concretas, pero sí está confirmado que todos estarán en nuestras CUBES antes de 2003.

Ah, que no sabíais que Resident de GC iba a venir en dos DVD. Pues sí, sí.





El día 3 de mayo, por 249 Euros, Nintendo va a elevar al CUBO tu nivel de juego...

GAMECUBE
LA MÁQUINA DE JUGAR



Ya se ha dado el banderazo de salida a GameCube. Objetivo: **3 de mayo.** 500.000 máquinas a la venta en toda Europa. **20 juegos el primer día.** En Nintendo Acción también nos hemos puesto en marcha. Vamos a celebrar la noticia con un reportaje en el que analizamos la consola y avanzamos todos los títulos que van a llegar. ¿Listo para un viaje alucinante? Pues alucinemos.

Lo que necesitas SABER

- FECHA DE LANZAMIENTO: **3 mayo 2002.**
- PRECIO ESTIMADO: **249 Euros (CONSOLA). 60 Euros (SOFTWARE).**
- UNIDADES A LA VENTA EN EUROPA DURANTE EL PERIODO DE LANZAMIENTO: **1.000.000 de consolas. (500.000 el día del lanzamiento).**
- COLORES DISPONIBLES: **GameCube: morado y negro. Mandos de control: morado, negro y morado transparente.**
- NÚMERO DE JUEGOS DISPONIBLES EN LAS TIENDAS EL DÍA 3 DE MAYO: **20 títulos.**
- NÚMERO DE JUEGOS APROXIMADO DISPONIBLES EN VERANO DE 2002: **50 títulos.**
- UNA CURIOSA: **Nintendo se gastará 100 millones de Euros en su campaña de marketing europea.**

Un anuncio por INTERNET y con teleconferencia

Nintendo Europa comunicó la fecha de lanzamiento de GameCube simultáneamente en todo el mundo a través de Internet. De modo que el día 28 de enero, desde las 10 de la mañana, el equipo de NA estuvo pegado a la dirección **www.nintendogamecube-europe.com** para poder contaros todo lo que vais a leer en este reportaje. Cosas de la globalización tecnológica.

El **mensaje en vídeo de Dave Gosen,** director de marketing y ventas de Nintendo Europa, se prolongó durante cerca de 9 minutos y fue bastante revelador. A continuación, las revistas y medios más importantes, entre ellos Nintendo Acción, fuimos invitados a una teleconferencia de prensa con el propio Gosen.



GameCube al descubierto

Lee ahora los detalles más importantes del hardware de GameCube. Primero un vistazo a lo que ofrece la máquina y después veremos los periféricos.

LA CONSOLA

1 El lector MINI-DVD

La alegría de la huerta. Por aquí es por donde tu nueva consola leerá los datos de los juegazos que nos esperan. Nintendo por fin ha saltado del cartucho, que ha venido utilizando desde NES, a la "galleta". Pero el salto es de récord, pues, rizando el rizo, el lector de GameCube no es normal y corriente: **está especialmente diseñado para mini-DVDs de 8cm** (las gracias a Matsushita, Panasonic para los amigos). Un **sistema exclusivo para GameCube** que permitirá una vertiginosa velocidad de lectura, seguridad contra listillos y una **capacidad de hasta 1,5 Gigas** (¡¿tanto cabe en un disquito de esos?!). Pulsarás Open, meterás el mini-DVD, luego al Power, ¡y a ello! Y si estás trasteando y se abre el lector en medio del juego, "tranqui". Cierra y seguirás la partida sin problema alguno. Nintendo, que piensa en todo.

2 Rejillas de ventilación

Esconden un potente ventilador que se encarga de mantener la circuitería y los chips a temperatura óptima. La consola, a pleno rendimiento, genera tanto calor que si no hubiera ventilación se fundirían ciertos componentes. Ten en cuenta que **están situadas en ambos laterales,** así que no deberás obstruirlas con la enciclopedia de cocina y la colección de Nintendo Acción, por muy mono que quede el conjunto.



3 Los conectores para los mandos

Están en el frontal de la consola y, como puedes suponer, sin mandos no sirven para nada. Pero por lo menos **hay cuatro,** lo que permite que te ahorres el dinero que los usuarios de otras consolas tienen que gastarse en el multi-tema, y te lo "pulas" en más mandos, para los juegos que permitan fiesta total. Respecto a la configuración de Nintendo 64 ha habido **modificaciones en el sistema de conexión de los mandos.** Éste mantiene las tres patillas principales, pero ha cambiado el formato.



4 Ranuras para las tarjetas de memoria

También están en el frontal, y tampoco sirven para nada ellas solitas. Eso sí, llevan una tapita que las protege de posibles disfunciones provocadas por impurezas externas. A diferencia de lo que ocurría en N64 (donde la tarjeta se lee desde el mando), podrás **cargar la partida de tu hermano, la de tu primo o la tuya desde la misma ranura.** Sin necesidad de cambiar de ubicación la tarjeta de memoria, ni el mando, ni a tu primo.





5 Puertos de Serie 1 y 2

El juego en red es una realidad de la que Nintendo no se podía desentender. **El puerto 1 será, precisamente, la conexión del Módem GameCube.** También admite un **adaptador de banda ancha** (Broadband Adapter), que funcionará según la conexión a Internet que disfrutes. El segundo puerto no tiene un uso definido, lo que nos permite suponer que **un teclado o un ratón** bien podrían ocupar tan privilegiado lugar. Respecto al juego on-line, Nintendo ha dejado claro que siguen metidos en ello, es decir investigando posibilidades y haciendo continuos estudios de mercado para ofrecer la mejor alternativa.

6 Puerto de Alta Velocidad

Aún no hay ni un atisbo de la función que realizará este puerto de alta velocidad. Recordemos que tanto SNES como N64 llevaban un puerto marcado como "EXT". En el caso de la Super, su función era establecer una conexión con el fallido lector de CD que comenzó a desarrollar Sony. N64 lo usó (en Japón) para el 64DD. ¿Y en GameCube, qué conectaremos? Pues se pueden acoger varias hipótesis, como un **disco duro, o un reproductor de Video-DVD,** para los cinéfilos. Aunque, por mucho que supongamos, habrá que esperar algún tiempo para saberlo.

7 El asa

Parece una tontería, ¿verdad? Entre tanto aspecto técnico, uno mecánico. Pues dado el pequeño tamaño y la forma de la consola, no es ninguna "pijada". **Seguro que en más de una ocasión te la llevarás a tu habitación, o a casa de un amigo,** y agradecerás este útil detalle. Además, evita que se dañen las conexiones posteriores por mucho que la empujes.

8 Salida de vídeo

Puedes elegir entre la de siempre, la **analógica,** que aunque parezca raro es la misma que utilizaban N64 y SNES, y la **salida digital.** Obviamente, la calidad de la imagen aumenta en un mucho% usando esta última. La consola incluirá el cable de siempre, analógico (porque la gran mayoría de los televisores sólo admiten éste, y no van a ir obligando a la gente a cambiar de aparato para poder jugar, ¿no?), pero **si tienes un televisor de alta definición (HDTV) y compras un cable Progressive Scan,** prueba a conectarlo a la salida digital y presenciarás toda la definición y el detalle gráfico de GameCube con la máxima calidad posible.

LOS PERIFÉRICOS

Tarjeta de memoria



El periférico indispensable para todo consolero profesional. Es pequeña, **la más pequeña** en tamaño del mercado **(4 x 3,5 cm)**, pero bien grande en capacidad, pues puede albergar hasta **59 bloques de información (4 MB)**. Podrás salvar las partidas de tus diez o doce primeros juegos en la misma tarjeta, sin problema alguno. Por supuesto, dependerá de lo que ocupen las partidas de cada uno de los títulos, claro. Cuando ya no quepa más, borras las partidas vetustas, o te haces con otra, la introduces en el segundo puerto y, a seguir jugando y salvando tus novedosas adquisiciones.

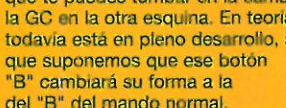
Adaptador Módem y Banda Ancha

Jugar en red usando la conexión telefónica es un sueño que ya realizó Sega con su Dreamcast y que resultó bastante exitoso. Por eso, y porque mola bárbaramente jugar con gente de todo el mundo, Nintendo ya ha anunciado que GameCube tendrá esta maravillosa posibilidad. Dispondremos de dos tipos de periférico a tales efectos: **adaptador de módem y adaptador de banda ancha. El primero es la opción "humilde", aunque con 56 K** por segundo se consigue un buen flujo de datos. De hecho, la gran mayoría de los internautas usan este sistema. Pero la tecnología avanza que da gusto, y Nintendo también lo ha tenido en cuenta diseñando el adaptador de banda ancha. Los agraciados con **conexiones por cable, ADSL o fibra óptica,** conseguirán una media de **2MB por segundo en su conexión.** Lo que quiere decir que el flujo de datos será, al menos, **seis veces mayor que por módem** y línea telefónica normal. De momento estas líneas de banda ancha no están muy extendidas, por lo que Nintendo aún no está muy volcada en este aspecto. Pero tranquilos, que lo estará cuando llegue el momento.



Pad Wavebird

Para proteger la consola contra patosos. En realidad sólo existe el prototipo, así que no sabemos cuándo se pondrá a la venta, ni su posible precio, ni nada... excepto que **es un mando sin cable que permite dirigir el juego desde un máximo de 10 metros de distancia.** Vamos, que te puedes tumbar en la cama y poner la GC en la otra esquina. En teoría, todavía está en pleno desarrollo, así que suponemos que ese botón "B" cambiará su forma a la del "B" del mando normal.





SD-Adapter

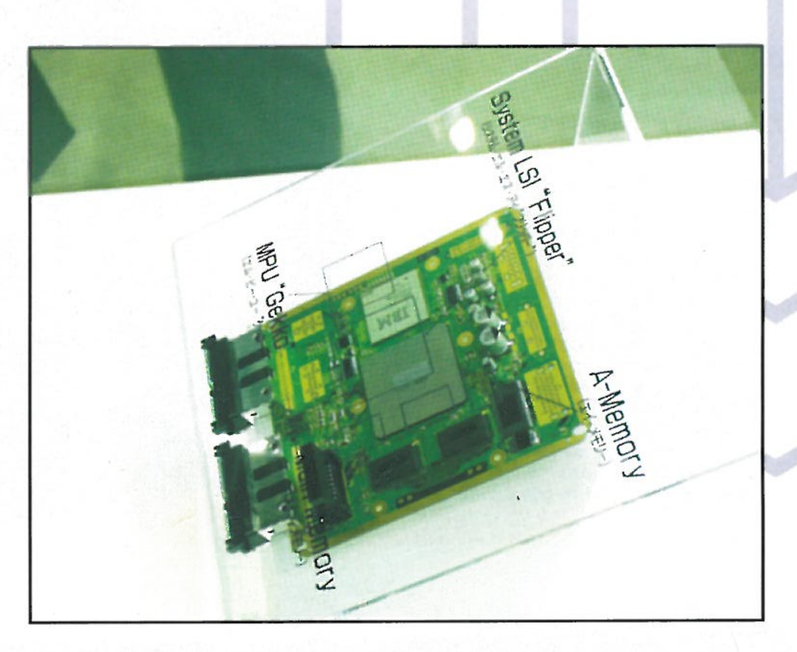


Otro de los periféricos que no sabemos si verá la luz. En Panasonic trabaja gente muy lista y tal, y saben diseñar **tarjetas de memoria con hasta 64Mb.** Esto significa que en una tarjeta de éstas cabría lo mismo que en **¡16 de las normales!** Son aún más pequeñas, por lo que para poder acoplar estas "cacharras" a nuestra GameCube, necesitaríamos el arriba citado SD-Adapter. Pero de momento no nos hagamos muchas ilusiones, porque el proyecto ha quedado en "stand by" (o sea, parado) por parte de **Panasonic,** y puede que la cosa no llegue a mayores. Sería una pena, sí.

En el interior de la máquina

UNA MARAVILLA TÉCNICA

El propósito de Nintendo al diseñar GameCube era ofrecer la mejor plataforma de nueva generación para el desarrollo de videojuegos. Programar fácilmente en GameCube ha sido el primer objetivo, y la capacidad técnica de la consola se centra en ello. Lo importante es cómo funciona el conjunto: buscar el máximo rendimiento de cada componente por separado no ayuda a hacer mejores juegos, pues si las piezas no están bien conjuntadas, se crean cuellos de botella que ahogan la eficacia del sistema. Y eso es precisamente lo que no puede ocurrir en una consola tan bien pensada, técnicamente, como GameCube. Todo está perfectamente diseñado para aprovechar la conjunción de los chips (y demás cositas pequeñas y metálicas) que conforman nuestra nueva máquina. Veamos, veamos...



LOS COMPONENTES CLAVE: ARTE HECHO POR ARTISTAS

Microprocesador Gekko

Es **exclusivo de GameCube, funciona a 485 MHz y ha sido fabricado por IBM.** Es una extensión de la arquitectura Power PC de IBM, que incluye nuevos comandos pensados para potenciar el desarrollo de videojuegos. Está fabricado con **tecnología de cobre de 0,18 micras,** y debemos celebrar que GameCube es la primera consola que incorpora este avance.

Procesador gráfico Flipper

Diseñado por **ATI** (una importante compañía americana, creadora de las potentes tarjetas gráficas Radeón, que sacan el máximo rendimiento a los PC) y fabricado por **NEC. Funciona a 162 MHz y es un diseño exclusivo** (de nuevo) para GameCube. Incluye el motor gráfico 2D y 3D, un **procesador de sonido DSP (de Macronix),** todas las funciones I/O incluida la CPU, el sistema de memoria, controladores, disco óptico, tarjeta flash, controladores de módem y vídeo, y un frame buffer de banda ancha integrado.

Memoria integrada 1T-SRAM

Es la memoria más avanzada del mundo (¡ahora con champán!) y ha sido desarrollada por **MoSys.** Funciona tanto para el chip gráfico como para el sistema principal de memoria. Hace que el **Flipper** (el procesador de gráficos) y el **Gekko** trabajen juntitos pero sin molestarse, a velocidades de vértigo, lo que garantiza una **alta eficiencia** a la hora de ejecutar nuestros juegos.

Matsushita Mini-DVD

Matsushita-Panasonic, la gran compañía japonesa, se ha encargado del **diseño y fabricación del exclusivo** (¡pues si no queda champán, con gaseosa!) **Mini-DVD de 1,5 Gb de capacidad.** Lector y discos, con tecnología punta para uso y disfrute de los nintenderos todos. ¿Queda gaseosa? Pues se acabó.

EL MANDO





Pads: lecciones de historia

El diseño del nuevo pad de GameCube **comienza en 1997,** y desde ese momento se coloca en el punto de mira de toda la industria consolera. El diseño del mando ha **sufrido bastantes modificaciones** hasta alcanzar su actual imagen, incluso después de su presentación oficial en agosto de 2000, en Spaceworld, aun hubo tiempo para los últimos retoques (botón B). Shigeru Miyamoto, responsable de diseño del pad, reconoce que ha **invertido mucho tiempo en su desarrollo,** buscando **simplicidad, funcionalidad y confort.** La imagen de arriba corresponde al modelo mostrado en el Spaceworld 2000.

Innova y vencerás: así diseña Nintendo los pads de control

En **1981, Gunpei Yokoi** inventaba la cruceta digital, o la forma de controlar todas las direcciones con un solo dedo. Años más tarde, todos copiaron el concepto. ¿Conocéis algún mando sin cruceta? En **1990, Masayuki Uemara** desarrolló el concepto de los botones L y R, que se estrenaron en el mando de la Super y después en todos los mandos del universo. La lista de innovaciones en el control pad continúa con soluciones tan familiares como **rumble pak, botón Z (gatillo), stick analógico...**Todo eso se lo debemos a la gente de Nintendo. ¿Os explicáis ahora porqué todos hablan maravillas del nuevo control pad de GameCube? Porque les avala tanta **experiencia como capacidad de innovación.** Sin ellos, la historia hubiese sido otra, ¿no creéis?

Así es el mando de GameCube



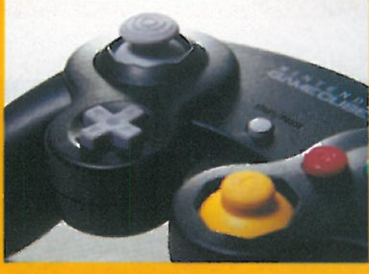
Control direccional

Como en Nintendo 64, hay **dos tipos de control: analógico y digital.** Cada uno se adapta mejor a un tipo de juego. En los de lucha, por ejemplo, mejor el digital, porque da más precisión y exactitud en los movimientos. En los de coches, sin embargo, preferimos el analógico, que permite ajustar la dirección en una curva, la velocidad... De todas formas, el **stick analógico de GameCube es más fiable y fácil de manejar** que el de N64, además de por la solidez del diseño, por el acertado contorno que delimita perfectamente las direcciones.



Botones de acción

Son cuatro y se reparten de la siguiente forma: **botón A sobredimensionado en el centro, botón B algo más pequeño y redondeado** (inicialmente tenía forma curva) y **X e Y curvados.** Está claro por el diseño que el botón A es favorito. Y no por casualidad. Miyamoto quería dejar claro que la **combinación A + stick analógico** es suficiente para jugar a cualquier cosa. Así de fácil. De hecho, en la mayor parte de juegos el **botón A lleva el peso del control,** lo que simplifica el acceso a la acción y permite máxima diversión.



Control de cámara

Es la mayor innovación del mando de GameCube. Se puede decir que **reemplaza a los botones C del pad de N64.** Está pensado para dejarnos **jugar con los ángulos de cámara** en los títulos que estén preparados para ello (en **«Tony Hawk 3»** no veáis lo cómodo que resulta). En juegos como **«Luigi's Mansion»** además sirve como **segundo control analógico,** ya que se ha diseñado con el mismo contorno direccional y solidez del stick principal. Su situación en el pad también contribuye a esta segunda función. Eso sí es versatilidad.



Botón Z, L y R

El **gatillo de N64** se ha trasladado a la parte superior del mando, y ahora ocupa espacio de privilegio junto a los botones L y R. En esa posición encaja perfectamente con la disposición de los dedos, y su **acceso es fácil y rápido.** Respecto a los controles L y R, son **botones analógicos con un click digital** al final del recorrido. Eso significa que **funcionan de acuerdo a la presión que ejerzas,** o sea que tienen un recorrido que marca cómo actuará tu personaje, coche o lo que manejes en pantalla. Será hasta que oigas el click. Es como tener cuatro botones en dos.

Una primera impresión

El pad de GameCube tiene el tamaño justo y una perfecta ergonomía. Se adapta a la mano -de cualquier españolito- como un guante. Tiene los controles necesarios, bien estudiados y distribuidos, y además viene preparado con tecnología RUMBLE, con lo que no hará falta que compremos el PAK correspondiente. Estéticamente el diseño es brillante: rompedor, elegante y futurista. Parece concebido por creativos de la moda, como Miyake o Eiko Ishioka, ambos grandes de la alta costura nipona. Y si te gustan las comparaciones, y echas un ojo a los mandos de control de la competencia, enseguida verás quién ha puesto más ingenio, tiempo y creatividad en el diseño. Quién sabe y quién no.

LOS PRIMER

Estos 20 para el 3 de mayo



SONIC ADVENTURES 2
SEGA
Doble hito con este juego: será el **primer Sonic diseñado para consolas Nintendo**, y se podrá jugar simultáneamente con Sonic Advance.



BURNOUT
Acclaim
Un arcade de coches que ha causado sensación. Sus señas de identidad son la **velocidad y el espectáculo**. Esta versión las potenciará si cabe un poco más.



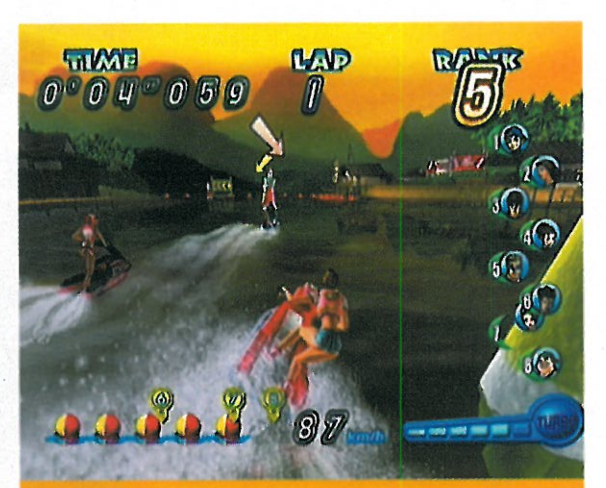
2002 FIFA WORLD CUP
Electronic Arts
El **FIFA del Mundial de fútbol**. Con selecciones y equipos de las mejores ligas, y jugadores con nombres reales. La calidad, por las nubes.

Y también...
- **Super Monkey Ball** Sega
- **ISS 2** Konami
- **Spiderman** Activision
- **Tarzan Untamed** Activision
- **Batman Vengeance** Ubi
- **Donald Duck Quack Attack** Ubi
- **Crazy Taxi** Acclaim
- **Dave Mirra BMX** Acclaim
- **NHL Hitz** Midway
- **Gauntlet Dark Legacy** Midway
- **Universal Studios** Kemco
- **Batman** Kemco
- **Tetris World** THQ



LUIGI´S MANSION
Nintendo

La pantalla que hemos seleccionado lo dice todo. Lo primero, un **juego de luces y sombras** (tiempo real) que hipnotizará. Lo segundo, una **mansión recreada al detalle.** Y lo tercero, **Luigi.** Sí, el hermanísimo protagonizará la primera gran aventura que veremos en GameCube. De ella debes esperar una **altísima jugabilidad** (atrapar fantasmas con el aspirador te va a emocionar) y un **nivel de perfección técnica** a la altura de la consola. Además puzzles, situaciones de risa...



WAVE RACE BLUESTORM
Nintendo

Te enamorará de este Wave Race lo mismo que te emocionó en la versión N64: el **efecto de las olas y el grado de realismo** en el pilotaje de la moto de agua. La versión GameCube, por supuesto, elevará al cubo estas sensaciones, ofreciéndote **olas increíbles, un entorno alucinante y una conducción mucho más salvaje.** En esta carrera podrás además probar el uso analógico de los botones L y R, presionándolos más o menos según el giro que busques.



TONY HAWK´S PRO SKATER 3
Activision

Se cuentan por cientos de miles, los adictos a los títulos de Tony. Y esta tercera entrega, para Gamecube, alcanzará el cénit técnico y jugable de la saga. Te esperan **ocho escenarios que habrá que explorar una y mil veces** para llegar a verlos por completo, con sus viandantes y todo (mención especial para el aeropuerto), unas **suavísimas animaciones para los 13 skaters,** luces, reflejos, quejidos... y una banda sonora que irá de Motor Head a Los Ramones.



ROGUE LEADER
Electronic Arts

Es uno de los títulos **exclusivos para GameCube diseñados por "third parties"**. Así que ya sabéis dónde citaros los fans de LucasArts y el Star Wars. «Rogue Leader» seguirá el esquema visto en «Rogue Squadron» de N64, con fases basadas en cumplir **diferentes misiones sobre X-Wings, Y-Wings, Snowspeeders** y otros transportes controlados por las tropas rebeldes. A la fiesta galáctica se sumarán un **entorno cinematográfico y un control perfecto.**

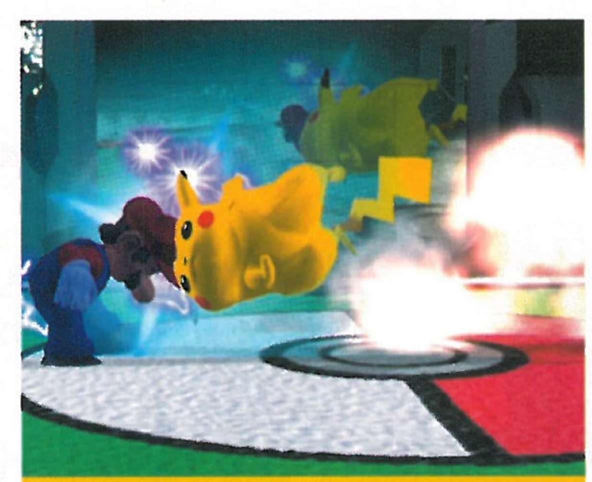
OS JUEGOS

Y éstos para más adelante



PIKMIN
Nintendo

Es la **creación más imaginativa e innovadora** de Mr. Shigeru Miyamoto. En «Pikmin» deberemos ayudar al Capitán Olimar a recuperar los trozos de su nave, estrellada en algún lugar del planeta. Pero Olimar no estará sólo. Los **Pikmin, unas adorables criaturas, entre vegetal y animal, nos ayudarán** en nuestra misión, ya sea empujando objetos, eliminando molestos enemigos, construyendo puentes... Habrá **Pikmin de diferentes colores,** y cada especie estará dotada de habilidades específicas (por ejemplo, sólo los azules podrán nadar). Lo tendremos el **14 de junio,** en exclusiva en GC.



SUPER SMASH BROS. MELEE
Nintendo

Más de 1.000.000 de DVDs se han vendido en Japón de este juego. Hay una **auténtica locura allí con este título de lucha,** protagonizado por los personajes más carismáticos de Nintendo. Para lo que sepas, es una evolución del cartucho de Nintendo 64, con nuevo arte gráfico, combates mucho más espectaculares y más participantes que nunca. Entre los innumerables escenarios donde pelearás, habrá **oculto uno de «Super Smash Bros 2». Fecha: saldrá el 24 de mayo.**



VIRTUA STRIKER 3
SEGA

Por fútbol no va a quedar, desde luego. El que presenta Sega contará con **64 selecciones nacionales, o sea 1.400 jugadores que se verán caras y piernas en 13 estadios diferentes.** El objetivo será ganar el Mundial. Y aunque los rivales no nos lo pondrán fácil, al menos podremos elegir formación de ataque y defensa entre 20 alternativas, y si no estamos contentos con alguno de los nuestros, **crearemos un jugador a nuestro gusto** con el editor correspondiente.



RESIDENT EVIL
Capcom

Como en el caso de «Rogue Squadron», la saga de terror de Capcom **se estrenará en CUBE en rigurosa exclusiva.** Y te podemos contar como noticia de última hora que el juego **llegará en dos discos.** O sea que disfrutaremos con más de 1,5 gigas de Full Motion Video (no pongas esa cara, el famoso FMV), escenarios prerrenderizados, información, gráficos, datos, música, voces... Ya sabrás que la aventura tendrá lugar en una terrorífica mansión donde nuestros héroes Jill y Chris deberán **liquidar a los zombis y liberar Racoon City de tan infecta colección de monstruos.**



NBA 2002 COURTSIDE
Electronic Arts

No vamos a tardar demasiado en poder paladear el basket de nueva generación. Lo último de Left Field y Nintendo saldrá el **24 de mayo.**



STAR FOX ADVENTURES
Rare/Nintendo

Vuelven Fox y su equipo para protagonizar una **aventura estilo Zelda,** en la que además podremos manejar el Airwing.



EXTREME G3
Acclaim

Te suena, ¿verdad? En N64 arrasó su concepto de velocidad, y ahora nos lo encontramos **aún más rápido pero también más controlable. En mayo** podremos darnos una vuelta...

Y también...

• Eternal Darkness	Nintendo
• Mario Sunshine	Nintendo
• Rayman	Ubi
• Legends of Wrestling	Acclaim
• Bloody Roar	Activision
• Bomberman	Activision
• 18 Wheeler	Acclaim
• Jeremy McGrath	Acclaim
• Cubic Juggler	Acclaim
• Zoo Cube	Acclaim
• Inline Skating	Acclaim
• Turok Evolution	Acclaim

Viajamos a Tejas (USA) y vimos sus proyectos para GameCube

ACCLAIM TE ELEVA AL CUBO

En Austin, la capital de Tejas (USA), trabajan los equipos de programación de Acclaim que están preparando dos de los títulos más esperados para GameCube: «Turok Evolution» y «Vexx». Para ver cómo marchan los proyectos, no dudamos en cruzar el charco (vamos, el Océano Atlántico).

Turok Evolution

Para muchos, hablar de "shooters en primera persona" y hablar de «Turok» viene a ser casi lo mismo. Con esta idea en la mente, los chicos de Acclaim han decidido explotar las posibilidades de la nueva generación de consolas para crear el "shooter" perfecto.

En la tierra de los cowboys, de los rodeos, de la comida tex-mex y de las barbacoas (se nota que nos gusta comer), nos esperaba **David Dientsbier,** el creador de la famosa saga de «Turok». Junto a él estaba el resto del equipo que está dando los últimos retoques al que será el próximo desembarco del cazador de dinosaurios en GameCube. La última entrega se llamará «Turok Evolution» y estará lista en el último trimestre (quizá septiembre) en GameCube.

En palabras de David Dien... -ejem, de David "a secas"-, se trata del **proyecto más importante de Acclaim** y también uno de los más costosos que han llevado a cabo. Gracias a la potencia de GameCube, estaremos hablando del **«Turok» más completo y perfecto** que cualquiera de sus muchos seguidores pueda imaginar.

El juego nos propondrá un **viaje a los orígenes de la saga,** lo que ahora llaman una "precuela"; o sea, que su argumento será el primer capítulo de toda la saga, con lo que podremos entender mejor quién es Turok, el "Hijo de la Piedra", y por qué narices la tiene tomada con el mundo. Con este guión nos pondremos bajo la piel del guerrero indio Tal'Set y haremos un **viaje dimensional hacia el "Mundo Perdido"**, un lugar lleno de dinosaurios y otras alimañas obsesionadas con comerse un piscolabis de Apache.

El juego nos va a ofrecer un **entorno muy realista** en el que podremos interactuar con cualquier elemento, pero sin perder de vista nuestro objetivo: acabar con todo bicho viviente que pueda ser un peligro para nosotros. Y por supuesto, que nadie lo dude, que por mucha "evolution" que tenga, el sistema de juego será el de siempre: **perspectiva en primera persona y un tremebundo arsenal** de armas con las que abrirnos paso por complejos y laberínticos escenarios infestados de enemigos de todo tipo. Lo que pasa es que ahora todo será más bonito, más grande, más render, más CUBE en definitiva.



Una de las principales novedades del juego estará en la enorme Inteligencia Artificial de los dinosaurios a los que nos enfrentaremos. Recién salidos del «Parque Jurásico».







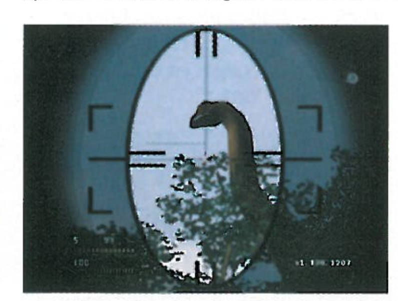
Otra novedad: a lomos de un Pteranodón surcaremos los cielos del "Mundo Perdido" en largas fases de vuelo. Y sin soltar el dedo del gatillo, para no perder la costumbre.



Además de los dinosaurios y otros monstruos, nos enfrentaremos a un completo ejército de hombres-lagarto armados hasta las orejas (¿tendrán orejas los lagartos?).







Mientras que en las anteriores tres entregas de la conocida saga el argumento quedaba eclipsado por la acción, «Turok Evolution» va a ofrecernos mayores dosis de aventura.



Los escenarios estarán cuidados al detalle. Exactamente igual que los muchos efectos de luces, sombras, disparos...



Algunas armas nos permitirán usar un visor telescópico, para poder disparar a mucha distancia. ¡Vaya!, ¿no es ese Pikachu?

UN EQUIPO EN PIE DE GUERRA

David Dientsbier y sus chicos han decidido que van a por todas, vamos, que se han propuesto realizar el mejor **"shooter subjetivo"** de la historia consolera, y en ello están. Pues que lo veamos.





Las fases de vuelo van a ofrecer acción y espectacularidad a partes iguales.

LO PROBAMOS EN (1ª) PERSONA

"Que sí, mamá, que estoy en Tejas... no, en Nerja no, en **Tejas,** en Estados Unidos, en América... pues resulta que **estoy jugando** con una beta, todavía un poco verde por cierto, de **«Turok Evolution»** ... sí..., y he conocido a sus autores... que sí... que por lo que he visto esto tiene mejor pinta que tus paellas. ¡Mamá, no cuelgueees!..."



El de la gorra es un... australiano.



Aquí, con David D..., de charleta.



Tengo el hacha, pero no soy Turok.

Vexx

Otro de los géneros que más nos enloquecen a los nintenderos de toda la vida es el de las plataformas. Los chicos de Acclaim lo saben bien y por eso están creando un universo maravilloso por el que correrá un personaje con carisma: el pequeño Vexx.

Las aventuras plataformeras del joven Vexx están predestinadas a ofrecernos un **montón de horas de diversión,** de esa que tanto nos mola a los nintenderos que pueblan esta galaxia nuestra. No hay más que ver a su protagonista: **Vexx, un joven ser mitad duende mitad vampiro,** con garras a lo Freddy Krueger, mucho valor y destreza para saltar o repartir mamporros con la misma facilidad. Promete.

Además de viajar por un **gran mundo en 3D, lleno de enemigos y sorpresas,** con fases secretas y minijuegos para varios jugadores, «Vexx» nos planteará un argumento interesante. Deberemos localizar a un tipo llamado Yabu para vengarnos por el asesinato de nuestro abuelo y de paso impedir que se haga con el control del mundo.

Pero lo que de verdad nos hace estar expectantes ante el estreno de «Vexx» es el **altísimo grado de calidad y detalle** que pudimos comprobar durante nuestro viaje a las oficinas de Acclaim, ¡que no fuimos a Austin sólo para comer tex-mex! **Jugamos en seis niveles** y, pese a lo inicial de su estado (y fijaos qué calidad tienen las pantallas que publicamos), quedamos impresionados. **El entorno gráfico, los movimientos** y las posibilidades de acción se llevaron, por este orden, todos los halagos.

Como «Turok Evolution», «Vexx» podrá estar disponible en el último trimestre del año. La fecha que manejan en Acclaim es **octubre.** Estaremos al loro.

Astara es el planeta que tendrá que recorrer Vexx en su lucha contra el malvado Yabu. Un enorme mundo lleno de zonas diferentes, muchas de ellas secretas. ¡A buscarlas!





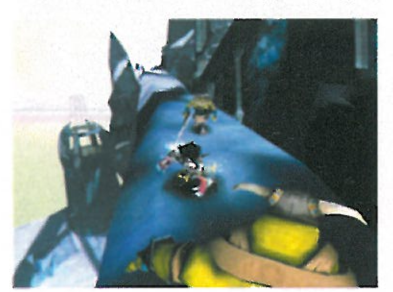




Los muchos enemigos de Vexx van a reaccionar dependiendo de la hora del día: de noche, por ejemplo, serán más agresivos.



Tampoco faltarán tremebundos jefes finales, tan feos como el que podéis ver aquí. Claro, que más vale maña que fuerza...



Vexx será un personaje tan versátil como Mario o Link, y tan sencillo de controlar.

SIEMPRE AL PIE DEL CAÑÓN

...Vaya, mamá, ¿ya estás otra vez?... que no, que éste es otro juego, un **plataformas** divertido y lleno de **niveles ocultos**... Que sí, que lo estoy probando ahora mismo. Como es una beta inicial, todavía no hay **muchos bichos** y le faltan algunos detalles, pero tiene una pinta... ¡Que no..., que no estoy bebiendo cerveza! ¡La pinta es la que tiene «Vexx»!

Como siempre, haciendo amigos.

Aquí, un diseñador concentrado.

EL EQUIPO PLATAFORMERO DE ACCLAIM

Forman parte de uno de los equipos desarrolladores más jóvenes de Acclaim en todo el mundo. Están liderados por **Greg Hargrove,** y entre todos están "dando a luz" un título que va a dar mucho que hablar en su género dentro de nada.



Correrán buenos tiempos para los aventureros

GOLDEN SUN

El RPG volverá a ponerse de moda gracias a este juego. Sin duda una de las apuestas más fuertes de Nintendo de cara a esta temporada.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- RPG
- MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **CAMELOT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El equipo que se ha encargado del desarrollo es el mismo que firma los excepcionales **«Mario Tennis» y «Mario Golf»** de Nintendo 64 y Game Boy Color, que tan buen sabor de boca nos dejaron. Dominan igualmente el Rol estos chicos.
- La **prensa especializada,** entre ellas la prestigiosa publicación nipona Weekly Famitsu o la revista online IGN, se ha apresurado a puntuar a «Golden Sun» con valoraciones altísimas. Por algo será... Y después de jugar un poco con él, ya lo vamos captando...

ÉXITO SEGURO

La gran calidad de «Golden Sun» le aupará al top de las listas. También hay que aprovechar que de momento no hay mucha competencia.



Rastreando como detectives en todas las habitaciones del juego, podremos conseguir valiosos ítems y objetos mágicos.



Con el dinero que consigamos en los combates podremos comprar equipamiento complementario.



En su increíble viaje, nuestros héroes se cruzarán con toda clase de peligros, malvados enemigos y diferentes personajes que nos ayudarán de la mejor manera posible.

¿PSYNER... QUÉ?



Las habilidades más notables que poseerán nuestros personajes serán **mover objetos, leer el pensamiento de otras mentes o invocar conjuros** por medio de la habilidad Psynergy, que es como una especie de don mágico. Su uso será vital para resolver diversas situaciones peligrosas durante la aventura.

Uno de los géneros que más arraigaron en los tiempos de nuestra adorada Super Nintendo fue sin duda el de los RPG, con juegos tan conocidos como **«The Legend of Zelda», «Secret of Mana»** o la mismísima saga **«Final Fantasy»** (un poquito de cultura nunca viene mal). Por sus características, Game Boy Advance está predestinada a recoger el legado de SNES y convertirse así en una de las consolas favoritas de los programadores para desarrollar geniales RPG. Una buena muestra de ello la tenemos aquí, en este atractivo cartucho de Camelot.

En «Golden Sun» nos meteremos de lleno en el papel de Isaac (aunque podremos cambiar el nombre al protagonista), un joven habitante del pueblo de Vale que se verá obligado a abandonar su hogar por culpa de... una tontería, ya veréis. En plan héroe, él y su mejor amigo se embarcarán en una aventura increíble para arreglar el desaguisado. Durante su viaje, se cruzarán con toda clase de **peligros,** también con personajes que nos ayudarán dándonos pistas o incluso uniéndose a nosotros, tendremos que resolver una **buena** colección de **puzzles** y por supuesto afrontar **muchos combates** de los denominados por turnos, que ponen la salsa y el picante necesario a todo RPG. En el recuadro que tenéis en la otra página os explicamos más detalladamente cómo se desarrollan, pero ya os adelantamos que van a ser de lo mejor que se ha visto en el género.

Profundidad de juego y duración aseguradas

Mientras tomábamos contacto con «Golden Sun» nos ha llamado la atención **la profundidad de juego.** Gracias a un completo y práctico interfaz vamos a poder realizar un gran número de acciones distintas, como **investigar cualquier objeto, equiparnos con el arma o ítem que creamos más adecuado** para cada situación, aprovechar nuestros







Dialogaremos con un montón de personajes no jugables.



Nos da en la nariz que esto que veis no va a acabar bien...



Las mazmorras (con sus puzzles, enemigos...) son la salsa de cualquier RPG. En «Golden Sun» abundarán.



En algunos escenarios podremos advertir toques clásicos en la decoración. En todo caso la ambientación está muy cuidada.



Durante los enfrentamientos disfrutaremos de efectos alucinantes.



En esta pantalla hemos recogido el preciso instante en el que nos disponemos a abandonar nuestro poblado. La verdadera aventura comenzará a partir de aquí.

Con «Golden Sun» viviremos una apasionante aventura en la que se combinarán adecuadamente los momentos de acción con la resolución de ingeniosos puzzles.

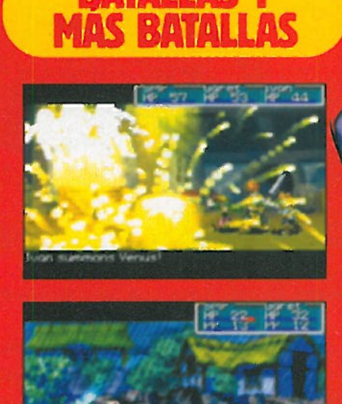
poderes para mover algún objeto o, incluso, **¡leer el pensamiento** de las personas o animales que se encuentren cerca de nosotros! Eso sí, a pesar de esta versatilidad no creáis que el control va a ser difícil de dominar. De hecho os haréis con él al poco tiempo, ya que por ejemplo podremos asignar determinadas acciones a los botones L y R de la consola. Por supuesto, **dialogar con todo el mundo** será el pan nuestro de cada día, ya que así conseguiremos la información necesaria para avanzar en el juego. Dicho esto, sobra decir que estamos ansiosos por jugarlo a fondo. ¡No aguantamos más! A finales de marzo estaremos esperando en la tienda...





La aventura planteará muchas situaciones de lo más peliagudo.

BATALLAS Y MÁS BATALLAS



El sistema de combate que se ha establecido en «Golden Sun» será por turnos, pero para darle mayor espectacularidad se ha empleado **una perspectiva pseudo 3D** bastante apañada. Los resultados saltarán a la vista.



Esta vez, seguro que nos conquista

E.T. EL EXTRATERRESTRE

E.T. vuelve a la actualidad con el re-estreno en los cines... ¡y un jueguecito para Advance!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA
- MARZO-ABRIL
- Compañía: UBI SOFT
- Equipo: FLUID STUDIOS
- Origen del Juego: REINO UNIDO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Fluid Studios existe desde finales de los 90, pero parte de su personal trabajó en proyectos como «Jurassic Park» de SNES, o «Jungle Strike» del vetusto ordenador Amiga. Además, se han involucrado en títulos de GBC, incluyendo «**Resident Evil**».

La película incluirá, en su re-estreno, **imágenes no utilizadas de la anterior versión** (no vistas), efectos visuales más actuales y banda sonora remasterizada.

LA LICENCIA...

Cómo no, provoca cierto recelo en cuanto a la calidad del producto. Esperemos que dé la talla.

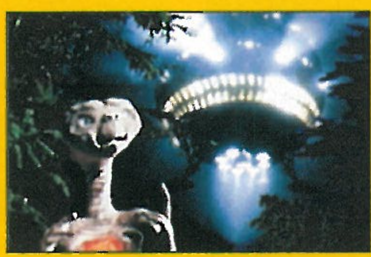


El cartucho llegará a GBA en busca de gente aventurera y con gusto por los buenos gráficos.





El insigne extraterrestre será perseguido por agentes de la ley (malos).



Al comienzo del juego asistiremos a escenas de la película. Estáticas, claro.



Nosotros, si vemos un bichino, lo pisamos y a correr. Pero siendo extraterrestre, uno no sabe, así que, lo normal será correr y dejar lo de pisar para futuras vendimias.



El alienígena favorito de medio mundo deberá recoger flores cual feilla damisela.



El amigo humano de E.T., Elliot, deberá ayudarle, defendiéndolo y cuidando de él.

GBC TAMBIÉN SERÁ INVADIDA







Y no sólo para demostrar que puede llegar a todas partes, sino además para que pruebes tu inteligencia. Será un título hecho de pequeños puzzles. A medida que los resolvamos (con ayuda de Elliot), iremos consiguiendo ítems que nos permitirán realizar nuevos movimientos, o adquirir poderes.

La Tierra es uno entre tropecientosmil millones de cuerpos celestes y es normal que, de vez en cuando, venga alguien a ver si está ocupado este vergel de verdura exterior y bipedismo dominante. E. T. y unos amigos decidirán aterrizar en la Tierra, más concretamente en GBA, y protagonizar una **aventura de búsqueda de especímenes y desesperante persecución.** Los amigos se marcharán pronto. En la primera fase, de hecho, que es cuando nos olvidarán y dejarán solitos en un conífero bosque estadounidense, a merced de peligrosos enemigos como verdes sapos y azules escarabajuelos. Nosotros, **bajo una vista 3/4** y con la única arma de **correr mucho** (y gritar con un efecto digitalizado directamente de la película), tendremos que llegar hasta la casa del chaval, Elliot, que sabemos que nos ayudará porque lo vimos en la película. Una vez a su lado, comenzaremos a recorrer, juntitos y cambiando el control de uno a otro cuando sea necesario, la ciudad al completo; incluyendo detallados **interiores de casas ajenas,** lo que provocará que los policías y agentes federales corran tras nosotros siempre que nos vean. Esquivarlos será un objetivo secundario, porque a lo que iremos será a **reunir las piezas necesarias para mandar un mensaje** a los olvidadizos colegas del cabezón, y que lo recojan para seguir la juerga. Se requerirá **inteligencia, orientación y destreza dactilar.**

Llega el vendaval de los 32 bits

CRASH BANDICOOT XS

El marsupial Crash ya hizo sus pinitos por ahí. Y a fe que, en GBA, nos va a dejar del revés.



¿Y todas estas cajas? Pues serán el pan nuestro de cada nivel. En todos ellos deberemos ir buscándolas y rompiéndolas para conseguir las manzanas de su interior.



¡Medusaaaa! Estate quieta, que ya será difícil acertarle a las cajas sin tu ayuda.



¡Manzanaaa! Ah, no. Las manzanas se cogerán y, con cien, ganaremos una vida.



Los gráficos, de por sí majetes, se verán aderezados con sorprendentes efectos.



La mayoría de los enemigos serán animalitos como estas morenas... verdes.



En cada nivel deberemos encontrar un número de gemas grises, como ésa.



Crash atacará con un cartucho lleno de plataformas, calidad y locuras visuales.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- MARZO
- Compañía: UNIVERSAL INTERACTIVE
- Equipo: VICARIOUS VISIONS
- Origen del Juego: USA

ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ El equipo de desarrollo que llevó por primera vez los polígonos a Advance (con «Tony Hawk 2»), sigue demostrando su poderío en este tema. Con Crash, veremos unas **animaciones dignas del entorno poligonal,** aunque algunas de ellas ni siquiera sean de tal naturaleza. Es decir, que además de polígonos, conocen la animación de sprites como un padre a un hijo.

▶ Nada menos que ¡seis títulos! lleva Crash a las espaldas. Con tantas tablas, no defraudará.

UNA APUESTA...

«Rayman Advance» es el rey de las plataformas en GBA... hasta hoy. Crash viene a partir la pana.

¡ADENTRO, AFUERA!

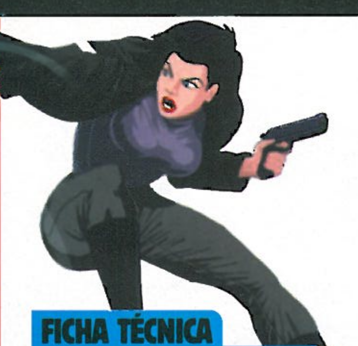




Asemejando las virtudes de un contenedor, «Crash Bandicoot» nos permitirá introducirnos en el escenario, o salir de él, en sus fases 3D. Tanto en la gruta del Yeti malencarado como en los nublados cielos, disfrutaremos de una exquisita suavidad en el movimiento de fondos y sprites (los personajes).

Este bicho con gesto de idealista ya protagonizó una serie de originales plataformas en los que la **acción se desarrollaba,** sorprendentemente por aquel entonces, **hacia el fondo de la pantalla.** Pero, para dar variedad, también tenía sus fases laterales, y en ellas se apoyará para dar su salto a Advance. Nuestro objetivo en esta **aventura de plataformas será vencer a un científico con la cabeza muy gorda** (Neo-Cortex), que ha reducido el tamaño de nuestro planeta (la Tierra, despistadillos) al de un cítrico. Nos veremos manejando al animalillo anaranjado por **junglas, ciudades milenarias, entornos subacuáticos** e incluso una estación orbital, plenos de vivo color y detalles (sólo hay que echar un vistazo a las pantallas); en total **25 niveles** en los que nos desenvolveremos a base de **mucho salto y el torbellino** característico de Crash (y del conocido Taz, de los dibujos Warner, pero bueno) utilísimo para mandar a los enemigos a freír espárragos o, en su defecto, arbustos autóctonos de esas latitudes. Por supuesto, también contaremos con la **ayuda de ítems,** como las manzanas (algo así como las monedas de Mario o los anillos de Sonic) que guiarán nuestros saltos de fe, y que recogeremos a montones en las cajas que superpoblarán los escenarios, o la máscara de inmunidad. Y todo ello con unas **melodías y efectos sonoros en perfecta conjunción** con la acción y el estilo general del juego. Atentos a él, que va a pegar fuerte.





Vuelve la lucha uno contra una

ECKS VS SEVER

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **CRAWFISH**
- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **24**
- Edad: **MAYORES DE 11 AÑOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-4 JUGADORES**



- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Los decorados están realmente bien realizados, pero los sprites aún se pixelan un poco.

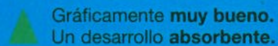
SONIDO 78
Música inexistente en las misiones. Efectos majetes, pero no demasiado variados.

JUGABILIDAD 95
Control perfecto (un poco más rápido, mejor) y variedad de misiones. Te enganchará.

DURACIÓN 91
Dos protagonistas, dos aventuras diferentes, una dificultad ajustada, y modo multijugador. Bien, bien.



TOTAL 91



Gráficamente **muy bueno.** Un desarrollo **absorbente.**



Mejor sonido, un poco más de rapidez y... ¡voilá!

Por mucho que nos esforcemos en intentar poner paz en el asunto, la lucha de hombres y mujeres continúa. Y si no pregúntales a Ecks o Sever, agentes secretos, protagonistas de la película homónima, y del último "shooter" subjetivo para tu GBA.

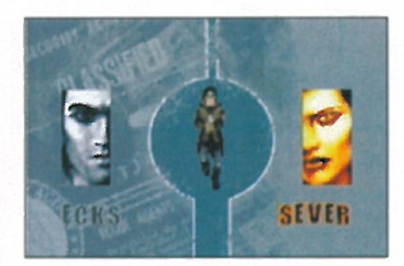
Un verdadero argumento

Al contrario de la norma imperante en el género (poco argumento y muchas nueces), en «Ecks Vs. Sever» la **trama es, además de interesante, muy original.** Nos meterán en situación los mismos protagonistas, a través de conversaciones en juzgados o despachos de superiores, narrando los hechos que vas a jugar. Así nos enteraremos de que hay una sucia lucha entre agencias de investigación enemigas a través de sus dos mejores agentes.

Con Ecks o con Sever, tú eliges, nos adentraremos en un título... grande, tanto a nivel técnico como jugable. **Nos moveremos con fluidez** (aunque los hemos visto más "rápi-dooms") tanto por escenarios interiores (oficinas, bares, y demás) como por las calles, todos ellos bien ambientados y bien profundos. Y enfrentándonos a gente que, inevitablemente, se pixela un poquillo al acercarnos demasiado, pero que pega unos gritos (al palmar, claro) que asustan, factor realzado por la ausencia de música en las misiones. Pero **lo más destacado del juego es la variedad de misiones** que nos proponen: desde borrar del mapa a algún jefazo hasta poner explosivos, pasando por el robo de documentos. Añádele un control fiel e ingenioso, un multijugador con originales modos de juego (ahí sí que se oyen gritos) y encontrarás uno de los mejores exponentes del género. **Sólido y con personalidad propia.**



Aquí andamos en el bar, a ver si tomamos algo. ¡Posadero!, un "Barman acribillado".



¿Masculino o femenino?, ¿agente federal o secreto?, ¿asesino o asesina? Tú verás.



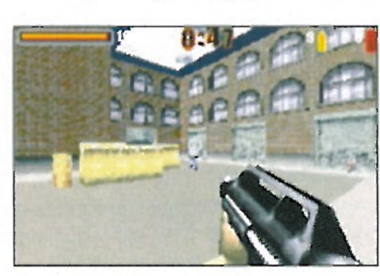
Los barriles explosivos tampoco faltarán. Ya sabes, deja que se acerquen y ¡pum!

DOS EN UNO

Vive dos aventuras magníficas con cada uno de estos agentes secretos de élite.

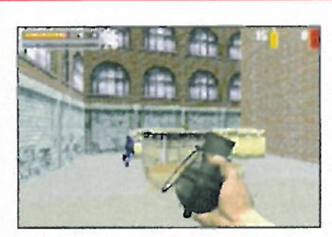


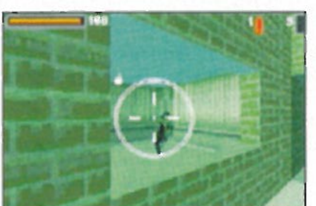
Los SWAT son de lo peorcito; con tanto chaleco y casco, y no hay quien acierte.



También podrán observar escenarios espaciosos, como esta linda plazuela.

¡AL FIN NOS CONOCEMOS!





En algunas de las fases veremos a nuestro antagonista bien cerquita. Así, se darán situaciones en las que dependiendo de con quién juguemos, nos encontraremos lanzando granadas a Ecks (arriba) o apuntando con nuestro rifle a Sever (abajo).

¡"Mirra" qué alto has llegado!

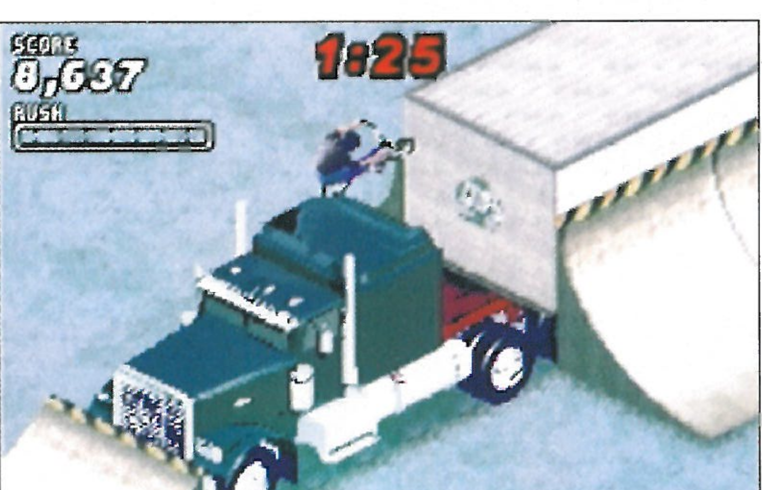
DAVE MIRRA 2

El cultivo de rótulas en cemento fraguado está que lo tira, últimamente. Tony Hawk, maestro de la doctrina "skatera", ha abierto el camino para otros bestias de las piruetas, como es Dave Mirra.

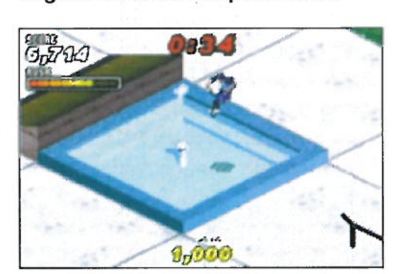
¡Pero qué bestia!

Empezar a jugar con Dave, o algún otro de los **doce bikers** disponibles, supone pegar unos cuantos gritos de alarma, pues, a no ser que tengas experiencia en estas lides (léase «Tony Hawk 2»), te darás unas galletas impresionantes a lomos de tu bici. Estos cacharros están **diseñados mediante polígonos,** como los señores que las manejan, por lo que **cada movimiento es recreado con total suavidad y buena velocidad.** Vamos, que cuando te la das, casi te duele.

Pero, a pesar de las grandes cualidades técnicas de Dave, lo que más destaca del juego es su **grado de adicción.** Utiliza una vista isométrica (igual a la de «TH2»), que muestra unos **decorados de aire realista y con buenas velocidades de scroll,** y los controles se basan en giro, pirueta y salto, lo que facilita la jugabilidad y el manejo instintivo de la bici. Y una vez cogido el tranquillo al asunto, ¿qué creéis que pasa? ¡Pues que empieza el verdadero juego! Dejando a un lado las "carreras libres" (también conocidas por "tontas") y entrando en el modo "proquest", descubrirás que, para pasar de nivel, debes cumplir diez objetivos (que sí, que se parece mucho a Tony): coger cinco letras, sprays, hacer un Gran Truco (algo que dé más de X puntos), grindar ciertas barandillas... Para conseguirlos, tendrás que recorrer una y otra vez el mismo decorado, lo que no es contraproducente, ya que sabértelo de memoria es un punto a favor para lograr muchos puntos. Y cuando ganes un nuevo escenario, olvídate del mundo. Estarás **enganchado a Dave por meses.**



Los obstáculos "naturales", como este gran camión, son comunes en este título.



Casi todos los decorados entran en los objetivos. Pisar esta fuente es uno más.



¿Salir de un grind con un truco aéreo y coger un spray por el camino? Se puede.



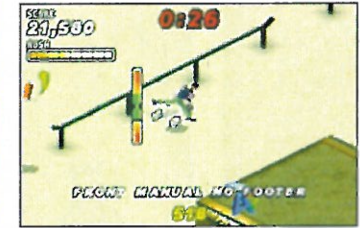
A medida que cumplas objetivos, podrás ir aumentando las habilidades del elegido.



Si después de este pedazo de combo no caes bien, olvídate de los 2.670x6 puntos.

POR TIERRA, ARISTA Y AIRE





Al saltar por los aires, si pulsamos a la derecha y A, u otro botón, nuestro chaval realizará una acrobacia aérea. Espectacular al máximo, pero más si caemos bien y grindamos algo, o hacemos un manual en el mismo suelo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **FULLFAT**
- Tipo de juego: **BMX**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **SEIS PARQUES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES**

- Precio: **59,95 € (9.975 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Por realismo, que no quede. Tanto los decorados (con algunas luces) como los movimientos de polígonos alcanzan un gran nivel.

SONIDO 88
Quejidos para las tortas y buena banda sonora (con temas cañeros). Algo parco en efectos.

JUGABILIDAD 92
Tanto por control como por planteamiento, se sale. Aunque a veces te dan ganas de... de...

DURACIÓN 93
Seis niveles, doce señores y seis bicis. Y además un modo para dos jugadores (por turnos, en la misma consola). Completito.

TOTAL 92

▲ **Gráficos, jugabilidad, dos jugadores,** manuales...

▼ **Demasiado parecido a «TH2».** Pierde mérito.

No nos digas que es que no conoces al maestro, Tony Hawk. Anda, ve a nuestra **Guía de compras**

Stallone ya pisa el acelerador en GBA

DRIVEN

FICH NICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **CRAWFISH**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **5 MODOS DE JUEGO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-4 JUGADORES**

- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Los señores de Crawfish han llevado magnìficamente a las pantallas de GB Advance el filme protagonizado por Sylvester Stallone y Burt Reynolds, y que por si no lo sabes va de carreras de Fórmula 1 estilo "yanqui".

Borrachera de modos de juego

La primera vez que conectamos el cartucho y accedimos al menú, casi nos da un telele. Allí se encontraban, como si tal cosa, nada menos que **seis modos de juego diferentes** -Arcade, Campeonato, Historia, Carrera Única, Prueba y Multijugador- algo realmente destacable para un título de estas características. Lógicamente, el que más atractivo tiene en un principio es el **modo Historia** -que sigue a pies puntillas el desarrollo de la "peli"- en el que tenemos que **ir superando una serie de retos distintos** (quedar primeros en una determinada carrera, batir el record de pista de un circuito, etc) que nos van planteando. Primera clave del juego: **cada reto nos invita a seguir compitiendo** e impide que las carreras se conviertan en algo monótono. Otro factor que también nos ha gustado es el **fenomenal control** de los coches. Prima la simpleza: un botón para acelerar y otro para frenar, pero el resultado es muy bueno, funciona de maravilla, y además **los bólidos responden** correctamente a nuestras órdenes.

El **apartado técnico** está a la altura del entusiasmo que estamos mostrando. A pesar de algún que otro fallito (los coches son un poco pequeñitos, la verdad, y a veces la acción se ralentiza cuando aparecen muchos en imagen), el nivel general alcanza el notable gracias sobre todo al **suave scroll** que sigue con la cámara nuestras motorizadas evoluciones, y a las **detalladas pistas** -mostradas en perspectiva isométrica- sobre las que disputamos las pruebas (con público y todo).

Puede que el nombre de la película aún no te suene (tranquilo, ya llegará), pero queda claro que el juego, esta versión, es un **excelente cartucho de velocidad.**



Da varias curvas sin chocarte con nadie, y serás recompensado con un turbo.



Como ves en la imagen, los accidentes están a la orden del día en este cartucho.



Las flechas del suelo nos ayudan a adivinar la dirección de las curvas.



¡Menudo trompo acabamos de dar! ¡Y encima nos golpean por la retaguardia!



FÓRMULA INDY

En la pantalla de selección vamos a encontrar los mismos "protas" que se dejan ver en la película. Por tanto, podemos escoger a Sylvester Stallone como piloto y darnos unas vueltas por ahí con él. Lo raro es que el coche aguante tanto músculo...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Más que correctos. La perspectiva utilizada se adapta bien al desarrollo del juego.

SONIDO 80
La música es bastante cañera y los efectos cumplen, aunque sin alardes.

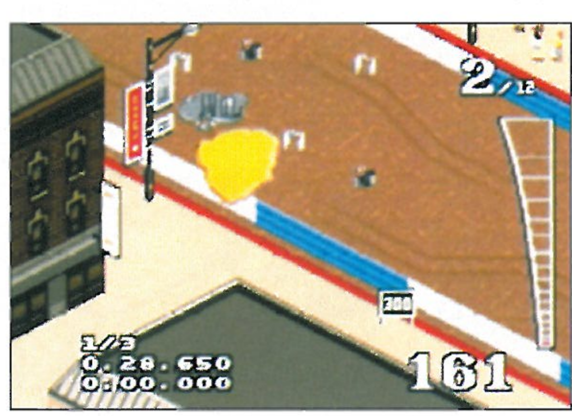
JUGABILIDAD 87
El control del coche es una delicia, y nos ha gustado que los retos siempre vayan cambiando.

DURACIÓN 94
Realmente bestial. Con tantas modalidades distintas y el "multiplayer", hay juego para meses.

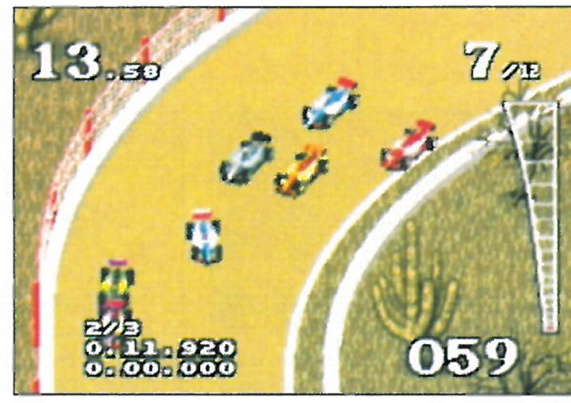
TOTAL 90


Su **variedad** de modos. El **apartado técnico.**


Alguna que otra **ralentización** ocasional.



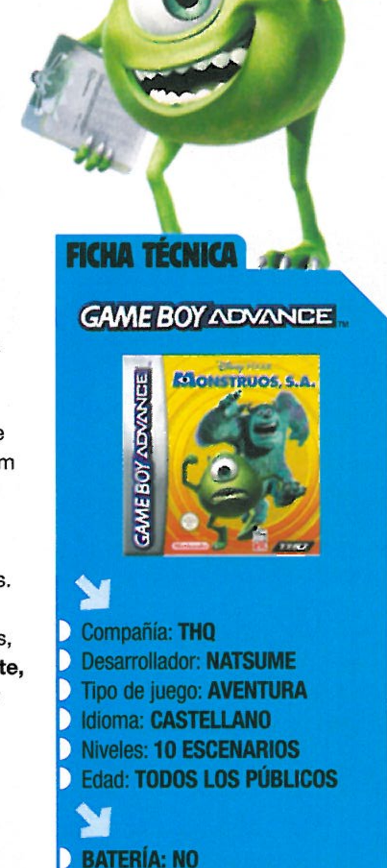
¡Boom! Eso nos pasa por ir como locos sin usar el freno en las curvas. Bueno, el aceite del suelo también molestó un poquito...



La sensación de velocidad está perfectamente conseguida, si bien es cierto que el juego se ralentiza de vez en cuando.

¡Para niños estoy yo!

MONSTRUOS S.A.



El mundo de los monstruos, según Disney y Pixar, existe. Pero, antes de echarnos a temblar, aclaremos una cosa: los monstruos sólo se aparecen a los niños, así que, si tú ya andas más bien mayorcito...

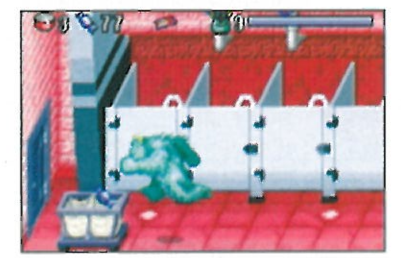
Estáte tranquilo

La mecánica del juego incita a ello, a separar de la GBA a los más crecidítos, ya que todo consiste en **recoger piezas rosas de puerta** (rosa) sin que nos toquen los enemigos (amarillos). Presidido por un scroll lateral, nuestro protagonista (verde), **el grandón Sulley,** irá por ahí andando, corriendo, saltando y gritando (para aturdir a los malos) en **tres planos de profundidad.** Esto quiere decir que el juego no pone muy nervioso pues, si encuentras un enemigo en tu camino, puedes esquivarlo subiendo o bajando un plano de profundidad, y santas pascuas. Pero esta simpleza también tiene su intríngulis, pues **los niveles son bastante liosos** (con puertas y escaleras que llevan a pisos superiores) y no hay elementos del decorado que muestren claras diferencias entre una habitación y la siguiente. Esto hace del mapa un elemento de constantes consultas y, del juego... bueno, le da **un toque de dificultad que sin duda necesita.**

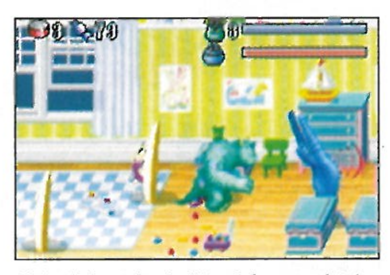
Porque lo repetitivo de los fondos y enemigos, a pesar de que son clavaditos a los que aparecen en la película, no es que anime mucho a seguir jugando. Menos mal que la cosa está aderezada con niveles de bonus (tendrás que encontrar el ítem correspondiente) en los que esquiamos por la nieve (blanca), o recomponemos la puerta (rosa) a medida que recuperemos los trozos.

Como supondrás viniendo de Disney, técnicamente no tiene faltas, es decir: **se controla perfectamente, las animaciones son resultonas** y está traducidito al castellano, pero en general **le falta chicha.** La jugabilidad está concebida para "gente gritona y con la cabeza gorda". **Un bonito juego de niños** pensado para niños (bonitos).

DE COLORES El nuevo cartucho de Disney no defrauda gráficamente, pero su desarrollo te molará más si andas por los doce años, chavalín.



Los caramelillos, en un número de cien, darán una vida más al gran Sulley.



Al final de cada nivel tendrás que vértelas contra otros personajes de la "peli".



Sulley podrá alcanzar lugares bien altos en la ciudad, saltando cual sapo (verde).

¡ESA PUERTAAA!

Si aún no habéis visto la película, quizá no sepáis que alguien ha hecho trizas la puerta por la que Sulley debe devolver a la feliz niña intrusa al mundo de los humanos. Pues así es. El bicho debe recoger las piezas (eso tan rosa), a lo largo de diez largas fases.





Además de los gritos, Sullivan tiene un arma especial, que deberá utilizar en los momentos más comprometidos.



Los tipos amarillos (de la brigada antiniños) molestan todo el rato. Para coger esa pieza, hará falta gritarles un poco al oído.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **NATSUME**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **10 ESCENARIOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **BATERÍA: NO**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **63,05 € (10.490 PTA)**
- A la venta: **FEBRERO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Sprites sacados de la película, y fondos muy vistosos. Y todo se mueve bien, incluyendo scroll.

SONIDO 80
Música peliculera, y con algunas voces que dejan el pelo hacia atrás (los gritos, especialmente). Algo parco en número de efectos.

JUGABILIDAD 77
Se controla sin problemas, y los chavales pasarán por alto que la acción sea algo monótona.

DURACIÓN 75
Las fases son largas, y tiene niveles de bonus. De todas formas, no os costará acabároslo.

TOTAL 77

▲ Consigue una recreación **cercana a la película.**

▼ Demasiado **facilón.**

En nuestra Guía de Compras de GB Advance encontrarás interesantes alternativas a este juego Pag 28



Mejor participa en las olimpiadas de verano

SALT LAKE 2002

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **DC STUDIOS**
- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **6 PRUEBAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-4 JUGADORES**



- Precio: **49,99€ (8.318 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 75
Son funcionales y causan buena sensación. La propia esencia del juego no da más de sí.

SONIDO 75
La banda sonora, en plan orquesta, sube el nivel del juego. Los FX no ambientan.

JUGABILIDAD 60
Depende de cada prueba, pero ninguna de las seis logrará mantenerte pegado a la pantalla.

DURACIÓN 64
Los cuatro modos y la opción multijugador añadirían vida al cartucho si fuera más retante.

TOTAL 65

▲ La propia **licencia olímpica. Técnicamente** no está mal.

▼ Es **frío y aburrido,** se queda muy corto en retos.

Cuatro años preparándote. El sudor cae por tu frente (aunque estamos a -20º). Tus músculos están tensos. Tu familia, tus amigos, toda una nación está pendiente de ti. Concentrado, miras la pista, agarras los palos y....

¡Despierta, que llegas tarde!

¡Vaya, era un sueño! Menos mal que tengo mi GBA para poder participar en los juegos de invierno sin sacar los pies de la mesa de camilla. Los chicos de Ubi nos ofrecen, **licencia en mano,** un cartucho con seis de los eventos de las próximas olimpiadas de invierno: **trampolín, descenso, curling, bobsleigh, snowboard y eslálom.** Lo que se dice un bonito panorama para los fans de los deportes de nieve, ¿que qué nos ha parecido?

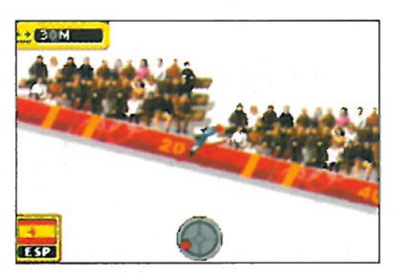
Pues que se han quedado un poco a medias. **Visualmente está bien, pero el resto no está al mismo nivel.** Más allá de fallitos de jugabilidad, como que las pruebas de descenso, snowboard y eslálom sean calcadas entre sí, nos referimos a que **le falta chispa.** Vale que la nieve, la sensación de descender una ladera, el movimiento y control sobre los esquiadores estén logrados, pero jugarlo resulta aburrido. Ninguna de las competiciones plantea suficientes retos (bueno, en el descenso la vista utilizada nos obliga a aprendernos prácticamente de memoria el recorrido), y eso hace que **las olimpiadas se nos acaben muy deprisa.** Cuando te ocurra eso, prueba a cambiar de modo (hay cuatro: olímpico, torneo, desafío y contrarreloj) o a pedirle a tres amigos que se calcen gorro y esquíes y se echen unas olimpiadas, aunque sea en la misma máquina.

¡¿LISTOS?!





Antes de comenzar algunas de las pruebas, aparecerá nuestro deportista junto a una especie de barra de energía. Es el momento de pulsar repetidamente A y B a toda velocidad para salir con fuerza y hacer unos primeros metros de vértigo.



La clave del salto de trampolín es centrar el punto rojo que aparece en la "diana".



El curling es como jugar a la petanca sobre hielo. Tranqui, te divertirá.

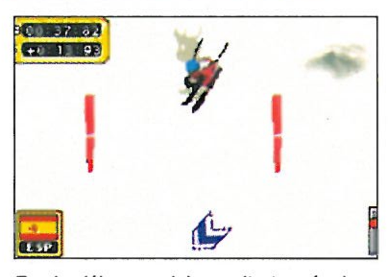


Dominar la tabla de snow será más difícil de lo que parece. Hale, vista.



Para no fallar en el bobsleigh, mantente atento al radar de la parte superior.





En el eslálom no debes saltarte más de tres banderas o te descalificarán.





¡Que el cielo se desplome sobre mi cabeza!

ASTÉRIX Y OBÉLIX

Trasladar toda la chispa de las aventuras de Astérix y Obélix a nuestras GBA no era una tarea fácil. Afortunadamente, el grupo catalán Bit Managers aceptó el reto, convirtiéndose en su primer proyecto para esta consola. Y... no, Obelix, tú no puedes beber poción mágica, ya lo sabes...

¡Cuánto mamporro hay aquí, por Tutatis!

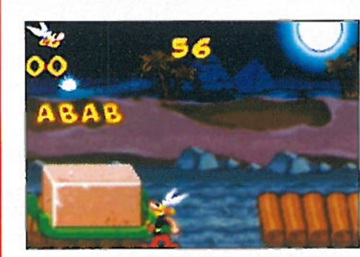
La primera buena noticia es que el cartucho contiene **dos juegos completos y bien distintos,** para uno o dos jugadores. En el primero, **«Astérix y Cleopatra»**, debemos ayudar a Numerobis, arquitecto egipcio, a construir un magnífico palacio para Cleopatra. Su desarrollo repite el esquema de los **beat'em up clásicos.** Despacharemos piratas, romanos, egipcios y momias repartiendo tortas sin parar. Entre niveles, podremos relajarnos de tanto sopapo con unos cuantos divertidos **mini-juegos.**

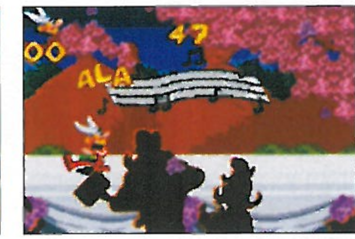
El segundo juego, titulado **«Astérix y Obélix»**, tiene un desarrollo **plataformero** al más puro estilo Infogrames. Recorreremos **nueve paises** caminando, saltando, navegando o incluso participando en las olimpiadas, y por el camino tendremos que hacer frente a múltiples **retos, misiones y subjuegos.**

Ambos "cartuchos" se desarrollan desde una perspectiva lateral, y su **apartado gráfico es brillante.** Los personajes son grandes, muy variados y recrean estupendamente las historias de Uderzo y Goscinny. Además **el control está a la altura,** y la buena respuesta de los héroes invita a seguir avanzando.

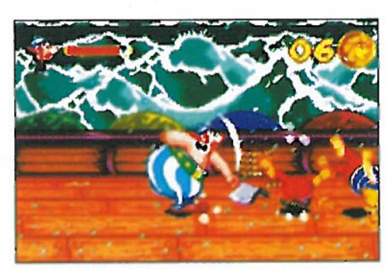
En cuestión de entretenimiento, seguro que no te defrauda. Es un juego **largo, muy entretenido y desenfadado,** que se completa con un reto especial que sólo podremos desbloquear si completamos los dos juegos. O sea que habrá banquete. A ver si Assuranceturix, el bardo, está suficientemente bien amordazado...

NO SÓLO DE TORTAS...





...Viven nuestros héroes. De vez en cuando sacarán algo de astucia a relucir. Así, saltarán barriles, esquivarán tartas, bailarán y participarán en eventos deportivos con sencillos minijuegos que le darán vida al cartucho.



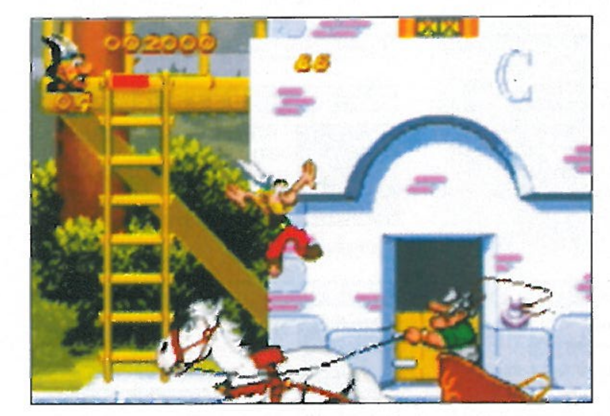
En el primer nivel de Astérix y Cleopatra unos piratas abordarán nuestro velero.



Cada personaje tiene sus pequeñas habilidades. ¡Obélix vendría bien aquí!



Densos bancos de niebla recrean estupendamente el nivel de Londres.



¡Estos romanos están locos! En algunos niveles tendremos que andar con cien ojos y el dedo muy ágil para esquivarlos.



¿Cuatro contra uno? Sería el momento ideal de buscar un amigo con cable link y ganas de echar una manita...

¡Te apetece ver el primer minijuego de Astérix y Obélix? Pues toma nota del password **3-1-2-1**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **BIT MANAGERS**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Modos: **2 JUEGOS DIFERENTES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **BATERÍA: NO**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **1-2 JUGADORES**

- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Grandes, variados y detallados. Las animaciones recrean magistralmente el cómic.

SONIDO 76
Melodías muy sencillas, ligeras y pegadizas. Efectos escasos, pero las tortas están bien recreadas.

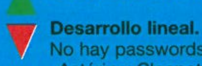
JUGABILIDAD 82
Su buen control nos permite jugar sin problema, excepto en algunos minijuegos.

DURACIÓN 85
Dos largos juegos para dos jugadores. Uno es algo lineal, pero en el otro la variedad es la nota. Tardarás en completártelo.

TOTAL 84



Dos juegos en uno.



Desarrollo lineal. No hay passwords en «Astérix y Cleopatra».

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▷NINTENDO ▷Estrategias
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ALIENATORS

▷Activision ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Entretenido aunque poco original plataformas de protagonizado por los personajes del "cartoon".
Puntuación 78

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78


ASTÉRIX Y OBÉLIX



▷INFOGRAMES ▷Arcade
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.
Puntuación 84

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

BATMAN VENGEANCE

▷UBI SOFT ▷Acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

CASTLEVANIA
▷KONAMI ▷Aventura
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1 J

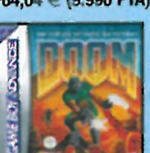
Fue uno de los primeros grandes juegos que pasó por nuestra Advance, y es también uno de los que puntuamos más alto: un 95. Y con toda la razón. El juego es espectacular gráficamente; en jugabilidad, el toque de ROL y la necesidad de explorar cada rincón, te entusiasmarán; y por la duración no tienes de qué preocuparte, porque la adicción va en progresión geométrica.
Puntuación 95

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle-habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 25000 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▷SEGA ▷Habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

DOOM
▷ACTIVISION ▷Shoot'em up
▷64,04 € (9.990 PTA) ▷1-4 J

Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance. Estamos ante un shooter tenso, lleno de laberintos con monstruos muy feos y muy grandes que aniquilar, montado sobre un motor rápido y suave que nos permite gozar de cada giro, de cada desplazamiento. ¿Que tú ya lo conocías? Pues eso, lo mismito...
Puntuación 92

EARTHWORM JIM

▷THQ-MAJESCO ▷Plataformas
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1 J
Somos furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Acción por los cuatro costados.
Puntuación 80

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1.	WARIO LAND 4
2.	MARIO KART SUPER CIRCUIT
3.	SUPER MARIO ADVANCE
4.	ADVANCE WARS
5.	SPYRO: SEASON OF ICE
6.	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
7.	SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
8.	F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
9.	RAYMAN ADVANCE
10.	HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

ECKS VS SEVER
NUEVO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS


▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
▷NINTENDO ▷Vrlocidad
▷45,05 € (7.496 PTA) ▷1-4 J

No hay un juego más rápido. F-Zero es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y lo que es más impresionante, sin ralentizaciones. Esas tenemos, un carrerón con naves prerrenderizadas en circuitos coloristas y variados, jugabilidad que engancha desde la primera partida y una duración garantizada. Pocos os resistiréis a sus 400 km/h, o a sus 4 jugadores.
Puntuación 93

FINAL FIGHT ONE

▷UBI SOFT ▷Beat'em Up
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FINAL ROUND GOLF

▷KONAMI ▷Golf
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-4 J
Un golf que cumple con los fans, pero se queda un pelín básico. A nivel técnico es algo mediocre.
Puntuación 70

FORTRESS

▷THQ ▷Puzzle
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1-2 J
Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba.
Puntuación 78

FROGGER´S ADVENTURES

▷KONAMI ▷Aventura-habilidad
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

GRADIUS ADVANCE

▷KONAMI ▷Matamarcianos
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷53,99 € (8.993 PTA) ▷1-3 J
Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.
Puntuación 82

IRIDION 3D

▷THQ ▷Matamarcianos
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1 J
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.
Puntuación 89


ISS ADVANCE
▷KONAMI ▷Fútbol
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con el nivel de calidad que ofrece el cartucho de Konami. Gráficamente no admite quejas: los jugadores son enormes y se mueven como humanos. Y a la hora de jugar, una vez que te hagas con los controles, no te perderás ni un detalle. Mientras, el comentarista narrará los mejores momentos añadiendo ambiente.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR

▷KONAMI ▷Acción
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
La entrega arcade de JP 3 es floja. Ni las fases principales ni las de matarcianos resultan convincentes.
Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: P. BUILDER

▷KONAMI ▷Simulación
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J
En este simulador controlamos un parque temático de dinosaurios. Con calles, tiendas, un divertido lío.
Puntuación 78

KAO THE KANGAROO

▷TITUS ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Un plataformas muy cuidado colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J
Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos tan estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!
Puntuación 88

LADY SIA

▷TDK ▷Acción-Plataformas
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J
Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.
Puntuación 87

LUCKY LUKE WANTED

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1-2 J
El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.
Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J
Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.
Puntuación 96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.
Puntuación 82

MECH PLATOON
▷KEMCO ▷Estrategia
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-2 J
Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES

DAVE MIRRA 2

▷ACCLAIM ▷BMX
▷59,95 € (9.975 PTA) ▷1-2 J

¿No tuviste bastante con Tony Hawk? Increíble. Pues nada, hombre, ya tienes con qué seguir "dejándote los dientes". El cartucho de Mirra incluye doce "bicicletistas" con los que grindar, hacer trucos aéreos e incluso "manuals" por seis escenarios realistas y detallados. Los polígonos vuelven a hacerse sitio en GBA junto al riesgo, la jugabilidad, y la música cañera... ¡A puntito de tocar el cielo!

Puntuación 92

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▷CAPCOM ▷RPG
▷54,06 € (9.490 PTA) ▷1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A. (NUEVO)



▷Activision ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J

La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

Wario es el rey... pero Mario le espera con su increíble «Super Mario World».

NAMCO MUSEUM



▷NAMCO ▷Arcade
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1 J

Ms. Pacman, Pole Position, Dig Dug, Galaga y Galaxian. Cinco motivos para lanzar esta "pieza de museo".

Puntuación 70

NO RULES GET PHAT



▷TDK ▷Acción
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J

A lomos de un monopatín, Jack liquida extraterrestres, sortea obstáculos y salta plataformas.

Puntuación 68

PACMAN COLLECTION



▷NAMCO ▷Arcade
▷53,99 € (8.983 PTA) ▷1 J

Pac-Man, Pac-Mania, Pac Attack y Pac-Man Arranged (nuevo) en el mismo cartucho.

Puntuación 70

PATO DONALD ADVANCE



▷UBI SOFT ▷Aventura/plataformas
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

PHALANX



▷UBI SOFT ▷Shoot'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas
▷53,99 € (8.993 PTA) ▷1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1 J

La aventura de Rayman viene envuelta en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa (divierte, pica y engancha) que le ha convertido en un clásico entre los juegos de plataformas (y uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos, más de 10 millones en todas sus versiones). Además, tiene 60 niveles de habilidad total.

Puntuación 92

RESÉRVALOS

EN MARZO...

▷CRASH BANDICOOT XS
▷VIVENDI

Un popular héroe con forma de marsupial que por fin da el salto a GB Advance. Los de Vicarious Visions se lo han "currado": más de 20 niveles con escenarios flipantes, magníficos efectos especiales y todos los movimientos que esperas de uno de estos bichos.

▷DOWNFORCE
▷VIRGIN

Un impresionante cartucho de velocidad. Si pilotar monoplazas no tiene secretos para vosotros, y os encanta la cara que se os pone cuando vais a toda pastilla, aquí os espera una buena oferta de compra.

▷F-14 TOMCAT
▷THQ



Frente a ti el mar, un bonito panel de control y unos cuantos Migs 29 y Migs 24. Por supuesto llevas los mandos de un F-14, ojito derecho de la USAF, y a tu derecha tienes misiles Air-Interceptor y a tu izquierda un cañón que dispara 200 impactos por segundo.

READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

ROCKET POWER



▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J

Divertido plataformas para tiernos infantes. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y jugable.

Puntuación 82

SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE



▷THQ ▷Plataformas-acción
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J

Scooby y la pandilla protagonizan un juego algo monótono, aunque transmite el sabor del "cartoon".

Puntuación 60

SHAUN PALMER'S SNOWBOARDER



▷ACTIVISION ▷Snowboard
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J

Nos invitan a afrontar slaloms, pruebas de destreza con la tabla o torneos de velocidad en la nieve

Puntuación 65

SNOOD



▷PRISMA ▷Puzzle
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J

Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-a-Move.

Puntuación 84

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPONGE BOB: SUPERSPONGE



▷THQ ▷Aventura/plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1 J

Destinado a los peques de la casa. Guía a Sponge Bob y a sus amigos a lo largo de curiosas misiones.

Puntuación 76

SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura-acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE



▷TAITO ▷Puzzle
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J

Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

SUPER DODGE BALL ADVANCE



▷UBI SOFT ▷Deportivo
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1-4 J

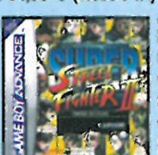


Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2, esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II

▷CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada. Se nota de donde viene y cuánto empeño han puesto en ello sus "conversionadores". «SSF II» tiene la calidad de la máquina arcade, añade más opciones y no pone condiciones a la hora de jugarlo. Es el mejor juego de lucha que hemos visto hasta el momento.

Puntuación 93

TANG TANG



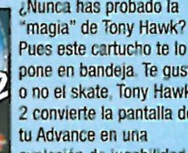
▷TAKE 2 ▷Plataformas/puzzle
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1 J

Cera tu camino a base de bloques para alcanzar los objetivos. Divertido,pero regulín técnicamente.

Puntuación 78

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J



¿Nunca has probado la "magia" de Tony Hawk? Pues este cartucho te lo pone en bandeja. Te guste o no el skate, Tony Hawk 2 convierte la pantalla de tu Advance en una explosión de jugabilidad. Hay variedad de "tricks", velocidad, espectáculo visual, dinamismo, suavidad, movimientos hiperrealistas, un control absoluto sobre todo este espectáculo... ¿qué más se puede pedir?

Puntuación 96

TOTAL SOCCER 2002



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷49,99 € (8.318 PTA) ▷1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € (7.495 PTA) ▷1 J



Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

X-GAMES SKATEBOARDING



▷KONAMI ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1 J

Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en los half-pipes, y menos buena la de los circuitos.

Puntuación 79

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J

Estreno irregular en Advance. Regular la parcela técnica, y de jugabilidad no va sobrado.

Puntuación 76

NUESTRA RECOMENDACIÓN Que te atrevas con algunos juegos sin tanto "nombre", como Lady Sia, Spyro o Ecks Vs Sever. Te sorprenderán.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J, GBC
La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.
Puntuación 82

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un mánager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

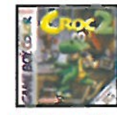
▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY

▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.
Puntuación 80

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA)▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.
Puntuación 95

DRACULA

▷CRYO ▷Aventura
▷29,99 € (4.990 PTA) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.
Puntuación 81

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J
Un plataformas que destaca por las animaciones del protagonista, y una trama basada en la película original.
Puntuación 80

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HARRY POTTER
▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J
Llega una nueva forma de ver a Harry. Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo para GBC. Es RPG puro, pero nada duro. Tienes todo a tu favor para pasarlo en grande: gráficos realistas y coloridos, sistema de combate por turnos, un mundo por descubrir, y ciento y pico personajes ¡hablando en castellano!
Puntuación 96

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

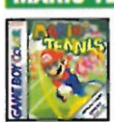
LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € (5.990 PTA)▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores…
Puntuación 92

PERFECT DARK

▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98 € (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
Puntuación 91

POKéMON CRISTAL
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.491 PTA) ▷1-2J, Printer Infr.

El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.491 PTA) ▷1/2J, GB, Infr., Printer


Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.
Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

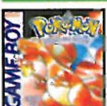


▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

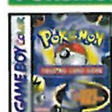


▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98€ (3.490 PTA) ▷1-2J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GB

Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASEEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1/2J, GBC

Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN

▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J



Por fin la saga más famosa de Capcom visita GBC. Y lo hace con todas las consecuencias. Nuestro olvidado Barry, del primer Resident, se adentra en un transatlántico poblado de violentas criaturas que abatirá a tiros y cuchilladas, mediante un original sistema de combate. Aunque esta vez no procede apagar la luz, pasarás miedo

Puntuación 85

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € (5.822 PTA) ▷1-2J, GBC

Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES

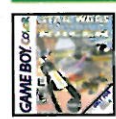


▷THQ ▷Acción-puzzle
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷32,99 € (5.490 PTA) ▷1J, GBC

Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

THE FISH FILES

▷MICROIDS ▷Aventura gráfica
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J

El género más maltratado por GBC, la aventura gráfica, se venga exprimiéndola a ella. La consola no puede dar más de sí: 2.000 colores en pantalla, personajes enormes y movimiento fluido. Todo para una aventura gráfica con la que te partirás de risa. En castellano, con un montón de lugares por visitar, objetos que usar con mucho ingenio, tres personajes…

Puntuación 95

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

RESÉRVALOS

YA MISMO...

▷NEW ADDAMS FAMILY
▷CRYO



Siguiendo la moda impuesta por «The Fish Files», en este juego afrontaremos una nueva aventura gráfica con toques igualmente tecnológicos y divertidos. Quiere decirse que la ambientación será fantástica, en casa de los Addams, y que habrá que usar el ingenio para disfrutar más.

Y YA, YA MISMO...

▷MONSTRUOS S.A.
▷THQ

A diferencia de su hermano de Advance, será una aventura de scroll lateral por las calles de Monstruópolis. Habrá 10 fases por delante y podremos jugar con el Sulley o con su ayudante Mike, alias el que sólo tiene un ojo.

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD





▷THQ ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Lara continúa luciéndose en pantalla, y eso que esta vez le espera el doble de acción.

Puntuación 92

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J





Al final, lo han conseguido. Si los otros dos no te convencieron, es porque te gusta el skate de verdad. Aquí está tu oportunidad. A tu disposición, los doce mejores skaters profesionales del mundo, con más de 25 tricks reales, y… (redoble) ¡LA INCLUSIÓN DE MANUALS! Lo que significa combos gigantescos para todo el que lo juegue a tope

Puntuación 88

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2

▷KEMCO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.

Puntuación 87

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON CRISTAL
2. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
3. SUPER MARIO BROS. DELUXE
4. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
5. POKéMON ORO
6. DONKEY KONG COUNTRY
7. WARIOLAND 3
8. POKéMON PLATA
9. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
10. POKéMON AMARILLO

WARIO LAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC

La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Lobezno protagoniza un entretenido arcade en el que se echa en falta algo más de variedad.

Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC





Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.

Puntuación 99

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC

Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN ¡Sabes que te puedes llevar a casa «Pokémon Rojo y Azul» por 41,96 € (6.981 PTA)! ¡Hazte con ellos!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-4J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64


▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, C, E

Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.
Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷ 1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación 94

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KIRBY 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver cómo Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.
Puntuación 89

LYLAT WARS

▷NINTENDO ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2

▷NINTENDO ▷Tablero
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.
Puntuación 92

MARIO PARTY 3
▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06€ (11.990 PTA) ▷1-4J, T

Sí, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde de diversión total con tres amigos. Y para eso ha sido creado, nos han concedido este «MP3». Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros (más los ocultos), dos nuevos personajes, y un modo de juego, el duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal. Hace poco que ha salido a la venta, así que todavía tenéis tiempo de haceros con él.
Puntuación 92

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores items, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

En Centro Mail están de liquidación. Pilla «Monaco GP 2» por sólo 17,99 € (2.993 PTA).

MONACO GP 2

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

NBA COURTSIDE

▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON STADIUM 2
2. POKéMON SNAP
3. MARIO PARTY 3
4. PAPER MARIO
5. PERFECT DARK
6. BANJO-TOOIE
7. ZELDA 2: MAJORA'S MASK
8. MARIO TENNIS
9. KIRBY 64 (THE CRYSTAL SHARDS)
10. EXCITEBIKE 64

NBA JAM 2000

▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación 92

NBA LIVE 2000

▷EA ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.
Puntuación 91

PAPER MARIO

▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1J, R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.
Puntuación 96

PERFECT DARK

▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-4J R E T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.
Puntuación 90

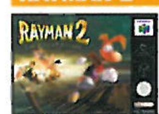
POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.
Puntuación 94

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.
Puntuación 93

POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO ▷Combate
▷69,06 € (11.490 PTA) ▷1-4J, T
Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, sobre todo en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.
Puntuación 92

RAYMAN 2

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.
Puntuación 95

RIDGE RACER 64

▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.
Puntuación 92

SUPER SMASH BROS.

▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.
Puntuación 91

Si aún no tienes «Majora's Mask» y «Perfect Dark», ¿qué "nintendero" eres?

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.
Puntuación 99

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J C R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.
Puntuación 94

WAVE RACE 64

▷NINTENDO ▷Carreras
▷39,00 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!
Puntuación 95

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

COMPLETA TU COLECCIÓN POKéMON ¡¡AHORA AL MEJOR PRECIO!!

AHORA EN Alcampo PUEDES CONSEGUIR POKéMON CLÁSICOS A UN PRECIO ESPECTACULAR

POKéMON AZUL, ROJO Y AMARILLO



20'98 €

3.490 ptas. cada uno

POKéMON SNAP









5.990 ptas.





pokemon.nintendo.es

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Claves para conseguir a Tyrogue.
- Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

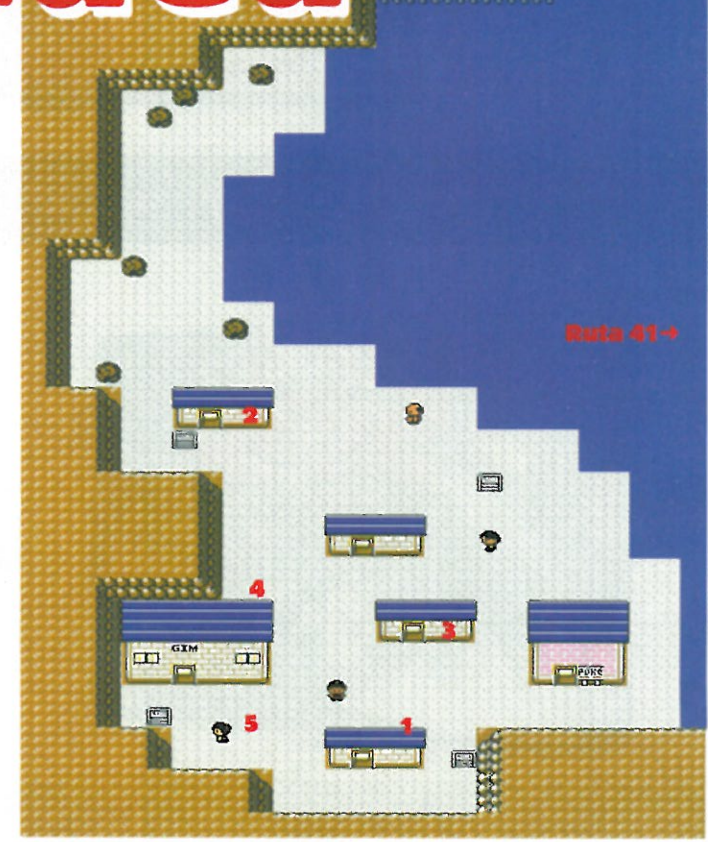
DÉCIMA PARTE

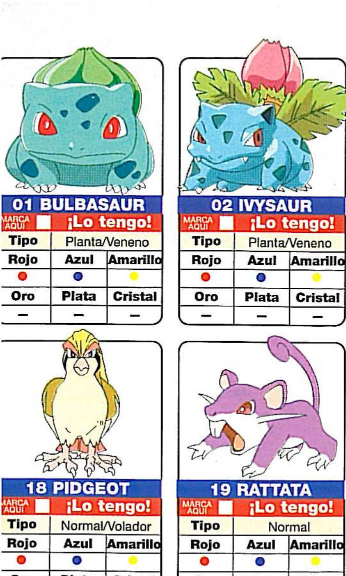
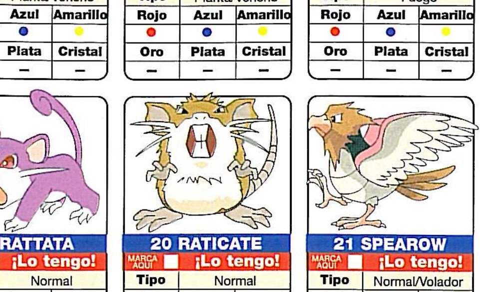
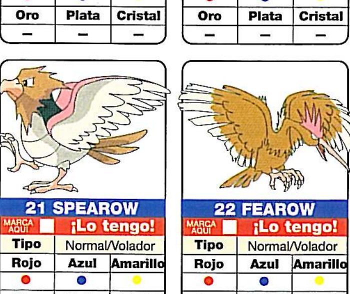
En esta entrega: empezamos en Ciudad Orquídea, conocemos al Shuckle de Shucki, descubrimos el secreto de Mt. Mortero, vamos a Pueblo Caoba...

Ciudad Orquídea

A Ciudad Orquídea llegarás navegando y te marcharás volando. No olvides la poción para el Pokémon de Yasmina.





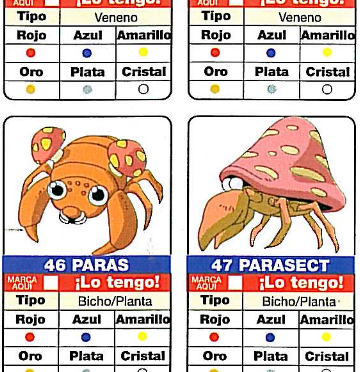




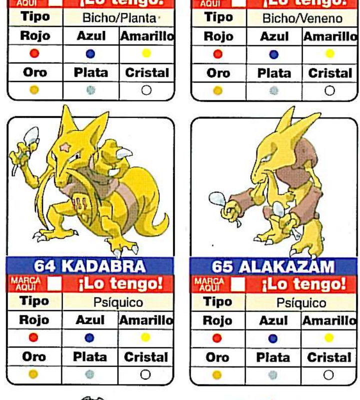


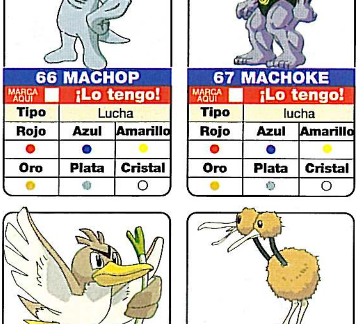
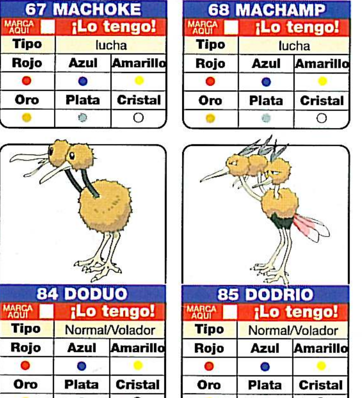
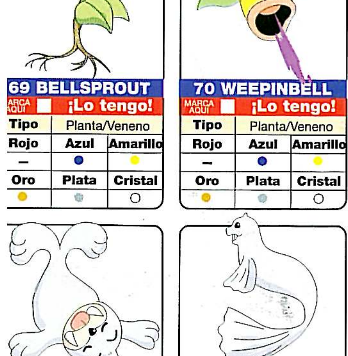


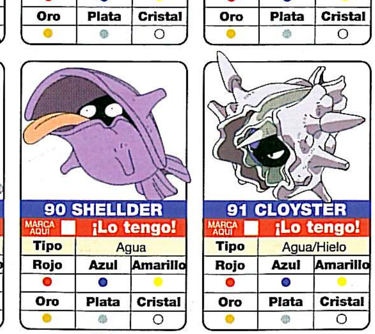
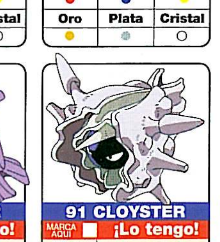






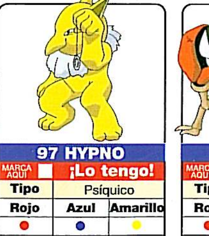




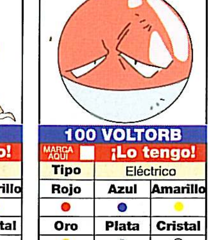
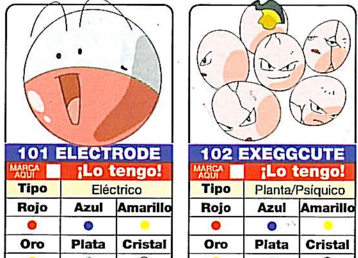




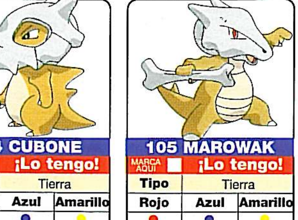








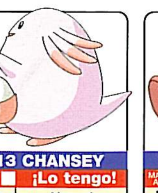






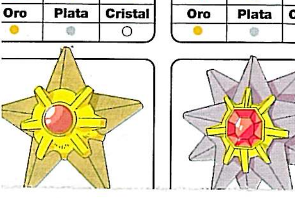
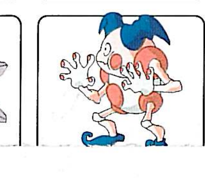
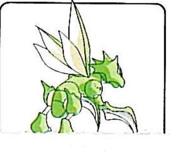


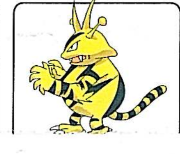






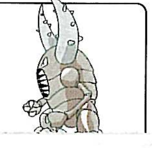
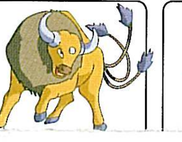
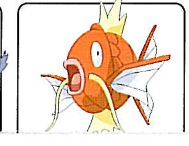
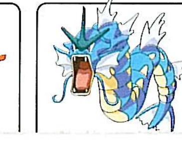




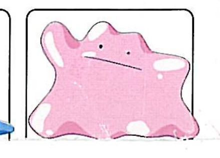


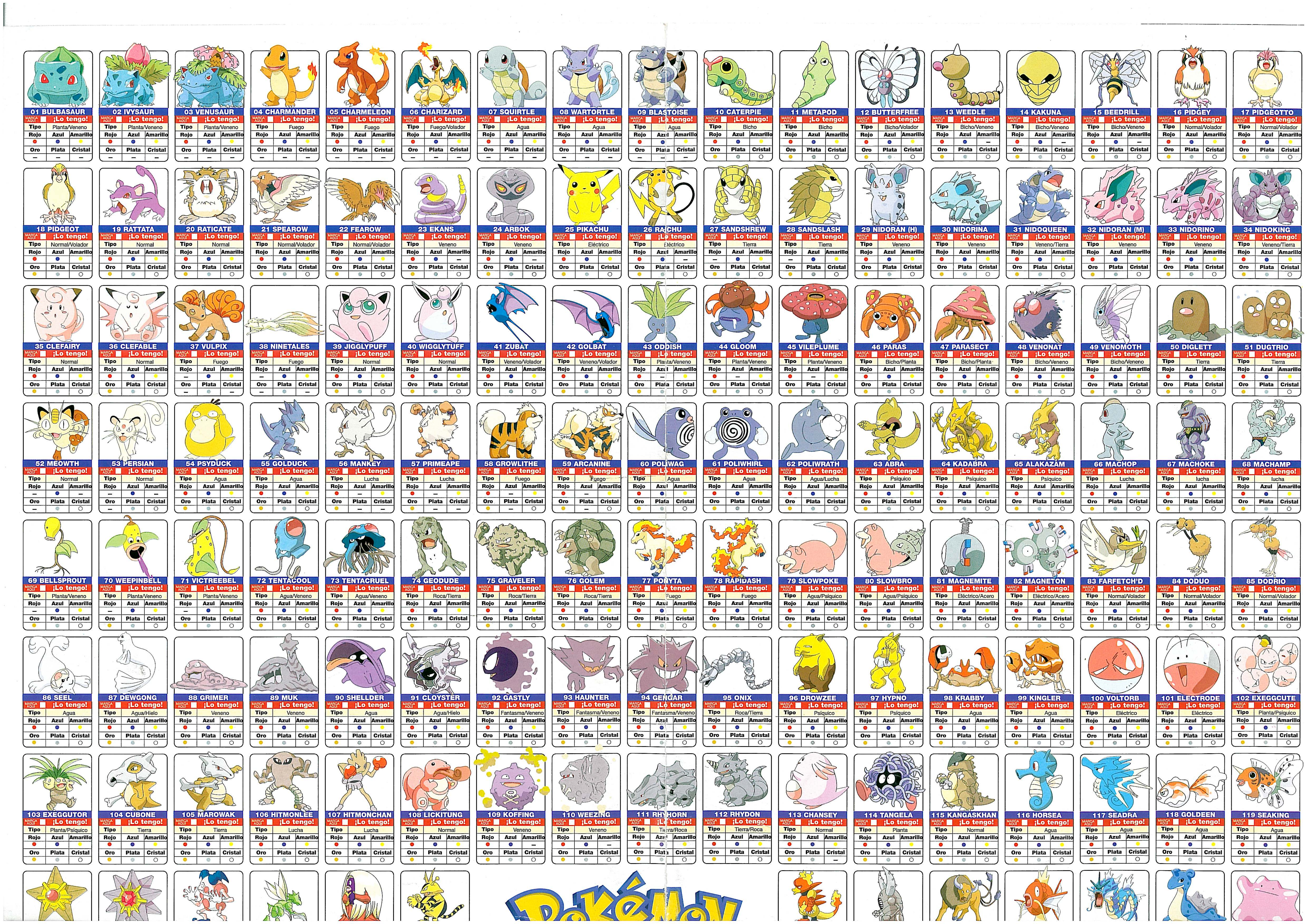
Pokémon	Marca aquí ¡Lo tengo!	Tipo
01 BULBASAUR		Planta/Veneno
02 IVYSAUR		Planta/Veneno
03 VENUSAUR		Planta/Veneno
04 CHARMANDER		Fuego
05 CHARMELEON		Fuego
06 CHARIZARD		Fuego/Volador
07 SQUIRTLE		Agua
08 WARTORTLE		Agua
09 BLASTOISE		Agua
10 CATERPIE		Bicho
11 METAPOD		Bicho
12 BUTTERFREE		Bicho/Volador
13 WEEDLE		Bicho/Veneno
14 KAKUNA		Bicho/Veneno
15 BEEDRILL		Bicho/Veneno
16 PIDGEY		Normal/Volador
17 PIDGEOTTO		Normal/Volador
18 PIDGEOT		Normal/Volador
19 RATTATA		Normal
20 RATICATE		Normal
21 SPEAROW		Normal/Volador
22 FEAROW		Normal/Volador
23 EKANS		Veneno
24 ARBOK		Veneno
25 PIKACHU		Eléctrico
26 RAICHU		Eléctrico
27 SANDSHREW		Tierra
28 SANDSLASH		Tierra
29 NIDORAN (H)		Veneno
30 NIDORINA		Veneno
31 NIDOQUEEN		Veneno/Tierra
32 NIDORAN (M)		Veneno
33 NIDORINO		Veneno
34 NIDOKING		Veneno/Tierra
35 CLEFAIRY		Normal
36 CLEFABLE		Normal
37 VULPIX		Fuego
38 NINETALES		Fuego
39 JIGGLYPUFF		Normal
40 WIGGLYTUFF		Normal
41 ZUBAT		Veneno/Volador
42 GOLBAT		Veneno/Volador
43 ODDISH		Planta/Veneno
44 GLOOM		Planta/Veneno
45 VILEPLUME		Planta/Veneno
46 PARAS		Bicho/Planta
47 PARASECT		Bicho/Planta
48 VENONAT		Bicho/Veneno
49 VENOMOTH		Bicho/Veneno
50 DIGLETT		Tierra
51 DUGTRIO		Tierra
52 MEOWTH		Normal
53 PERSIAN		Normal
54 PSYDUCK		Agua
55 GOLDUCK		Agua
56 MANKEY		Lucha
57 PRIMEAPE		Lucha
58 GROWLITHE		Fuego
59 ARCANINE		Fuego
60 POLIWAG		Agua
61 POLIWHIRL		Agua
62 POLIWRATH		Agua/Lucha
63 ABRA		Psíquico
64 KADABRA		Psíquico
65 ALAKAZAM		Psíquico
66 MACHOP		Lucha
67 MACHOKE		lucha
68 MACHAMP		lucha
69 BELLSPROUT		Planta/Veneno
70 WEEPINBELL		Planta/Veneno
71 VICTREEBEL		Planta/Veneno
72 TENTACOOL		Agua/Veneno
73 TENTACRUEL		Agua/Veneno
74 GEODUDE		Roca/Tierra
75 GRAVELER		Roca/Tierra
76 GOLEM		Roca/Tierra
77 PONYTA		Fuego
78 RAPIDASH		Fuego
79 SLOWPOKE		Agua/Psíquico
80 SLOWBRO		Agua/Psíquico
81 MAGNEMITE		Eléctrico/Acero
82 MAGNETON		Eléctrico/Acero
83 FARFETCH'D		Normal/Volador
84 DODUO		Normal/Volador
85 DODRIO		Normal/Volador
86 SEEL		Agua
87 DEWGONG		Agua/Hielo
88 GRIMER		Veneno
89 MUK		Veneno
90 SHELLDER		Agua
91 CLOYSTER		Agua/Hielo
92 GASTLY		Fantasma/Veneno
93 HAUNTER		Fantasma/Veneno
94 GENGAR		Fantasma/Veneno
95 ONIX		Roca/Tierra
96 DROWZEE		Psíquico
97 HYPNO		Psíquico
98 KRABBY		Agua
99 KINGLER		Agua
100 VOLTORB		Eléctrico
101 ELECTRODE		Eléctrico
102 EXEGGCUTE		Planta/Psíquico
103 EXEGGUTOR		Planta/Psíquico
104 CUBONE		Tierra
105 MAROWAK		Tierra
106 HITMONLEE		Lucha
107 HITMONCHAN		Lucha
108 LICKITUNG		Normal
109 KOFFING		Veneno
110 WEEZING		Veneno
111 RHYHORN		Tierra/Roca
112 RHYDON		Tierra/Roca
113 CHANSEY		Normal
114 TANGELA		Planta
115 KANGASKHAN		Normal
116 HORSEA		Agua
117 SEADRA		Agua
118 GOLDEEN		Agua
119 SEAKING		Agua

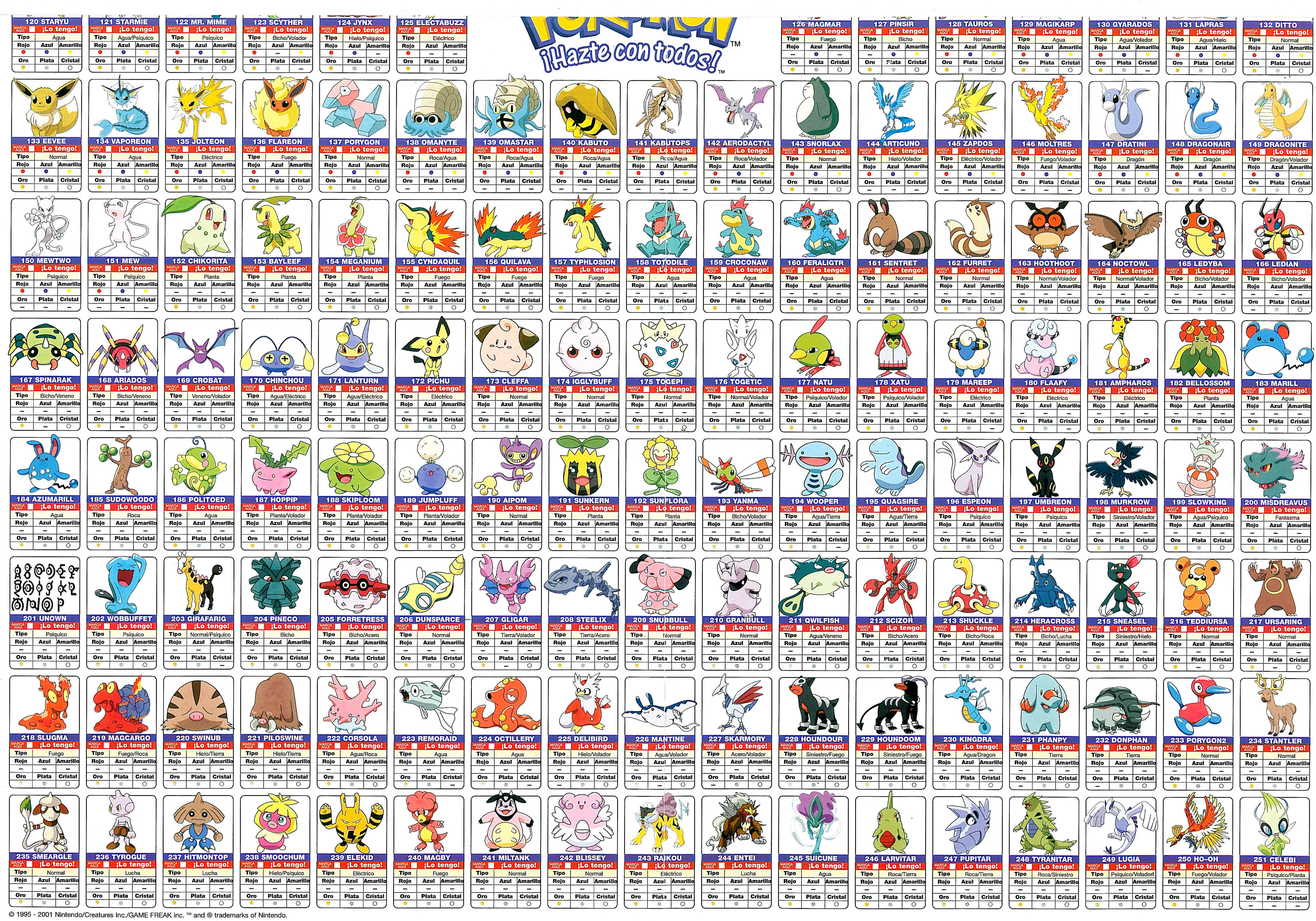
Each card: Rojo · Azul · Amarillo · Oro · Plata · Cristal



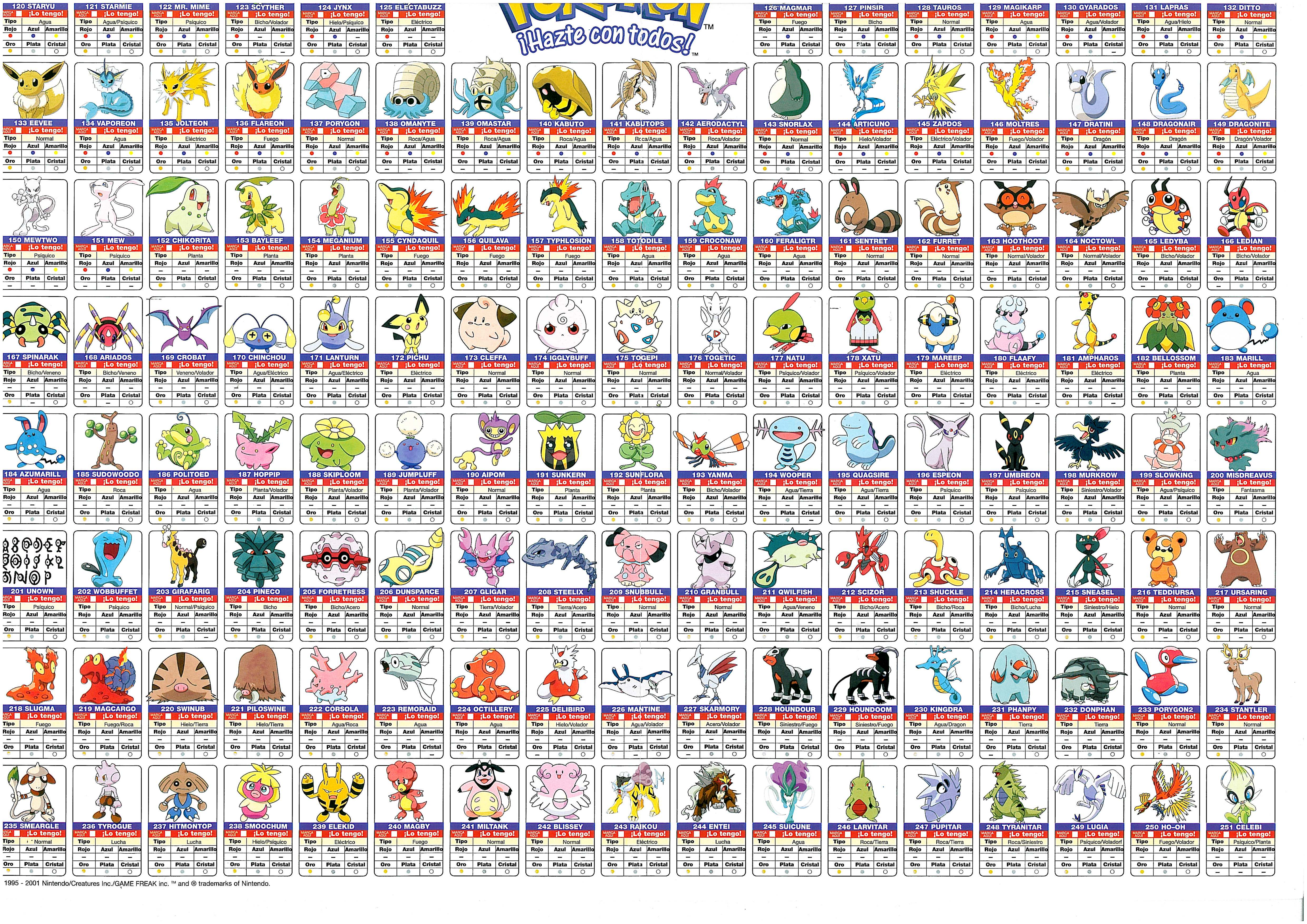









MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo
Rojo Azul Amarillo
Oro Plata Cristal
01 BULBASAUR
Planta/Veneno
02 IVYSAUR
Planta/Veneno
03 VENUSAUR
Planta/Veneno
04 CHARMANDER
Fuego
05 CHARMELEON
Fuego
06 CHARIZARD
Fuego/Volador
07 SQUIRTLE
Agua
08 WARTORTLE
Agua
09 BLASTOISE
Agua
10 CATERPIE
Bicho
11 METAPOD
Bicho
12 BUTTERFREE
Bicho/Volador
13 WEEDLE
Bicho/Veneno
14 KAKUNA
Bicho/Veneno
15 BEEDRILL
Bicho/Veneno
16 PIDGEY
Normal/Volador
17 PIDGEOTTO
Normal/Volador
18 PIDGEOT
Normal/Volador
19 RATTATA
Normal
20 RATICATE
Normal
21 SPEAROW
Normal/Volador
22 FEAROW
Normal/Volador
23 EKANS
Veneno
24 ARBOK
Veneno
25 PIKACHU
Eléctrico
26 RAICHU
Eléctrico
27 SANDSHREW
Tierra
28 SANDSLASH
Tierra
29 NIDORAN (H)
Veneno
30 NIDORINA
Veneno
31 NIDOQUEEN
Veneno/Tierra
32 NIDORAN (M)
Veneno
33 NIDORINO
Veneno
34 NIDOKING
Veneno/Tierra
35 CLEFAIRY
Normal
36 CLEFABLE
Normal
37 VULPIX
Fuego
38 NINETALES
Fuego
39 JIGGLYPUFF
Normal
40 WIGGLYTUFF
Normal
41 ZUBAT
Veneno/Volador
42 GOLBAT
Veneno/Volador
43 ODDISH
Planta/Veneno
44 GLOOM
Planta/Veneno
45 VILEPLUME
Planta/Veneno
46 PARAS
Bicho/Planta
47 PARASECT
Bicho/Planta
48 VENONAT
Bicho/Veneno
49 VENOMOTH
Bicho/Veneno
50 DIGLETT
Tierra
51 DUGTRIO
Tierra
52 MEOWTH
Normal
53 PERSIAN
Normal
54 PSYDUCK
Agua
55 GOLDUCK
Agua
56 MANKEY
Lucha
57 PRIMEAPE
Lucha
58 GROWLITHE
Fuego
59 ARCANINE
Fuego
60 POLIWAG
Agua
61 POLIWHIRL
Agua
62 POLIWRATH
Agua/Lucha
63 ABRA
Psíquico
64 KADABRA
Psíquico
65 ALAKAZAM
Psíquico
66 MACHOP
Lucha
67 MACHOKE
lucha
68 MACHAMP
lucha
69 BELLSPROUT
Planta/Veneno
70 WEEPINBELL
Planta/Veneno
71 VICTREEBEL
Planta/Veneno
72 TENTACOOL
Agua/Veneno
73 TENTACRUEL
Agua/Veneno
74 GEODUDE
Roca/Tierra
75 GRAVELER
Roca/Tierra
76 GOLEM
Roca/Tierra
77 PONYTA
Fuego
78 RAPIDASH
Fuego
79 SLOWPOKE
Agua/Psíquico
80 SLOWBRO
Agua/Psíquico
81 MAGNEMITE
Eléctrico/Acero
82 MAGNETON
Eléctrico/Acero
83 FARFETCH'D
Normal/Volador
84 DODUO
Normal/Volador
85 DODRIO
Normal/Volador
86 SEEL
Agua
87 DEWGONG
Agua/Hielo
88 GRIMER
Veneno
89 MUK
Veneno
90 SHELLDER
Agua
91 CLOYSTER
Agua/Hielo
92 GASTLY
Fantasma/Veneno
93 HAUNTER
Fantasma/Veneno
94 GENGAR
Fantasma/Veneno
95 ONIX
Roca/Tierra
96 DROWZEE
Psíquico
97 HYPNO
Psíquico
98 KRABBY
Agua
99 KINGLER
Agua
100 VOLTORB
Eléctrico
101 ELECTRODE
Eléctrico
102 EXEGGCUTE
Planta/Psíquico
103 EXEGGUTOR
Planta/Psíquico
104 CUBONE
Tierra
105 MAROWAK
Tierra
106 HITMONLEE
Lucha
107 HITMONCHAN
Lucha
108 LICKITUNG
Normal
109 KOFFING
Veneno
110 WEEZING
Veneno
111 RHYHORN
Tierra/Roca
112 RHYDON
Tierra/Roca
113 CHANSEY
Normal
114 TANGELA
Planta
115 KANGASKHAN
Normal
116 HORSEA
Agua
117 SEADRA
Agua
118 GOLDEEN
Agua
119 SEAKING
Agua



¡Hazte con todos!™
120 STARYU ¡Lo tengo! Tipo Agua
121 STARMIE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Psíquico
122 MR. MIME ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
123 SCYTHER ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
124 JYNX ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Psíquico
125 ELECTABUZZ ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
126 MAGMAR ¡Lo tengo! Tipo Fuego
127 PINSIR ¡Lo tengo! Tipo Bicho
128 TAUROS ¡Lo tengo! Tipo Normal
129 MAGIKARP ¡Lo tengo! Tipo Agua
130 GYARADOS ¡Lo tengo! Tipo Agua/Volador
131 LAPRAS ¡Lo tengo! Tipo Agua/Hielo
132 DITTO ¡Lo tengo! Tipo Normal
133 EEVEE ¡Lo tengo! Tipo Normal
134 VAPOREON ¡Lo tengo! Tipo Agua
135 JOLTEON ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
136 FLAREON ¡Lo tengo! Tipo Fuego
137 PORYGON ¡Lo tengo! Tipo Normal
138 OMANYTE ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
139 OMASTAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
140 KABUTO ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
141 KABUTOPS ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
142 AERODACTYL ¡Lo tengo! Tipo Roca/Volador
143 SNORLAX ¡Lo tengo! Tipo Normal
144 ARTICUNO ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Volador
145 ZAPDOS ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico/Volador
146 MOLTRES ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Volador
147 DRATINI ¡Lo tengo! Tipo Dragón
148 DRAGONAIR ¡Lo tengo! Tipo Dragón
149 DRAGONITE ¡Lo tengo! Tipo Dragón/Volador
150 MEWTWO ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
151 MEW ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
152 CHIKORITA ¡Lo tengo! Tipo Planta
153 BAYLEEF ¡Lo tengo! Tipo Planta
154 MEGANIUM ¡Lo tengo! Tipo Planta
155 CYNDAQUIL ¡Lo tengo! Tipo Fuego
156 QUILAVA ¡Lo tengo! Tipo Fuego
157 TYPHLOSION ¡Lo tengo! Tipo Fuego
158 TOTODILE ¡Lo tengo! Tipo Agua
159 CROCONAW ¡Lo tengo! Tipo Agua
160 FERALIGTR ¡Lo tengo! Tipo Agua
161 SENTRET ¡Lo tengo! Tipo Normal
162 FURRET ¡Lo tengo! Tipo Normal
163 HOOTHOOT ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
164 NOCTOWL ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
165 LEDYBA ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
166 LEDIAN ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
167 SPINARAK ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Veneno
168 ARIADOS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Veneno
169 CROBAT ¡Lo tengo! Tipo Veneno/Volador
170 CHINCHOU ¡Lo tengo! Tipo Agua/Eléctrico
171 LANTURN ¡Lo tengo! Tipo Agua/Eléctrico
172 PICHU ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
173 CLEFFA ¡Lo tengo! Tipo Normal
174 IGGLYBUFF ¡Lo tengo! Tipo Normal
175 TOGEPI ¡Lo tengo! Tipo Normal
176 TOGETIC ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
177 NATU ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
178 XATU ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
179 MAREEP ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
180 FLAAFY ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
181 AMPHAROS ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
182 BELLOSSOM ¡Lo tengo! Tipo Planta
183 MARILL ¡Lo tengo! Tipo Agua
184 AZUMARILL ¡Lo tengo! Tipo Agua
185 SUDOWOODO ¡Lo tengo! Tipo Roca
186 POLITOED ¡Lo tengo! Tipo Agua
187 HOPPIP ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
188 SKIPLOOM ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
189 JUMPLUFF ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
190 AIPOM ¡Lo tengo! Tipo Normal
191 SUNKERN ¡Lo tengo! Tipo Planta
192 SUNFLORA ¡Lo tengo! Tipo Planta
193 YANMA ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
194 WOOPER ¡Lo tengo! Tipo Agua/Tierra
195 QUAGSIRE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Tierra
196 ESPEON ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
197 UMBREON ¡Lo tengo! Tipo Siniestro
198 MURKROW ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Volador
199 SLOWKING ¡Lo tengo! Tipo Agua/Psíquico
200 MISDREAVUS ¡Lo tengo! Tipo Fantasma
201 UNOWN ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
202 WOBBUFFET ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
203 GIRAFARIG ¡Lo tengo! Tipo Normal/Psíquico
204 PINECO ¡Lo tengo! Tipo Bicho
205 FORRETRESS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero
206 DUNSPARCE ¡Lo tengo! Tipo Normal
207 GLIGAR ¡Lo tengo! Tipo Tierra/Volador
208 STEELIX ¡Lo tengo! Tipo Tierra/Acero
209 SNUBBULL ¡Lo tengo! Tipo Normal
210 GRANBULL ¡Lo tengo! Tipo Normal
211 QWILFISH ¡Lo tengo! Tipo Agua/Veneno
212 SCIZOR ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero
213 SHUCKLE ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Roca
214 HERACROSS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Lucha
215 SNEASEL ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Hielo
216 TEDDIURSA ¡Lo tengo! Tipo Normal
217 URSARING ¡Lo tengo! Tipo Normal
218 SLUGMA ¡Lo tengo! Tipo Fuego
219 MAGCARGO ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Roca
220 SWINUB ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra
221 PILOSWINE ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra
222 CORSOLA ¡Lo tengo! Tipo Agua/Roca
223 REMORAID ¡Lo tengo! Tipo Agua
224 OCTILLERY ¡Lo tengo! Tipo Agua
225 DELIBIRD ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Volador
226 MANTINE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Volador
227 SKARMORY ¡Lo tengo! Tipo Acero/Volador
228 HOUNDOUR ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego
229 HOUNDOOM ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego
230 KINGDRA ¡Lo tengo! Tipo Agua/Dragón
231 PHANPY ¡Lo tengo! Tipo Tierra
232 DONPHAN ¡Lo tengo! Tipo Tierra
233 PORYGON2 ¡Lo tengo! Tipo Normal
234 STANTLER ¡Lo tengo! Tipo Normal
235 SMEARGLE ¡Lo tengo! Tipo Normal
236 TYROGUE ¡Lo tengo! Tipo Lucha
237 HITMONTOP ¡Lo tengo! Tipo Lucha
238 SMOOCHUM ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Psíquico
239 ELEKID ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
240 MAGBY ¡Lo tengo! Tipo Fuego
241 MILTANK ¡Lo tengo! Tipo Normal
242 BLISSEY ¡Lo tengo! Tipo Normal
243 RAIKOU ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
244 ENTEI ¡Lo tengo! Tipo Fuego
245 SUICUNE ¡Lo tengo! Tipo Agua
246 LARVITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra
247 PUPITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra
248 TYRANITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Siniestro
249 LUGIA ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
250 HO-OH ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Volador
251 CELEBI ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Planta
Rojo Azul Amarillo Oro Plata Cristal


¡Hazte con todos!™
120 STARYU ¡Lo tengo! Tipo Agua
121 STARMIE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Psíquico
122 MR. MIME ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
123 SCYTHER ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
124 JYNX ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Psíquico
125 ELECTABUZZ ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
126 MAGMAR ¡Lo tengo! Tipo Fuego
127 PINSIR ¡Lo tengo! Tipo Bicho
128 TAUROS ¡Lo tengo! Tipo Normal
129 MAGIKARP ¡Lo tengo! Tipo Agua
130 GYARADOS ¡Lo tengo! Tipo Agua/Volador
131 LAPRAS ¡Lo tengo! Tipo Agua/Hielo
132 DITTO ¡Lo tengo! Tipo Normal
133 EEVEE ¡Lo tengo! Tipo Normal
134 VAPOREON ¡Lo tengo! Tipo Agua
135 JOLTEON ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
136 FLAREON ¡Lo tengo! Tipo Fuego
137 PORYGON ¡Lo tengo! Tipo Normal
138 OMANYTE ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
139 OMASTAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
140 KABUTO ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
141 KABUTOPS ¡Lo tengo! Tipo Roca/Agua
142 AERODACTYL ¡Lo tengo! Tipo Roca/Volador
143 SNORLAX ¡Lo tengo! Tipo Normal
144 ARTICUNO ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Volador
145 ZAPDOS ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico/Volador
146 MOLTRES ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Volador
147 DRATINI ¡Lo tengo! Tipo Dragón
148 DRAGONAIR ¡Lo tengo! Tipo Dragón
149 DRAGONITE ¡Lo tengo! Tipo Dragón/Volador
150 MEWTWO ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
151 MEW ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
152 CHIKORITA ¡Lo tengo! Tipo Planta
153 BAYLEEF ¡Lo tengo! Tipo Planta
154 MEGANIUM ¡Lo tengo! Tipo Planta
155 CYNDAQUIL ¡Lo tengo! Tipo Fuego
156 QUILAVA ¡Lo tengo! Tipo Fuego
157 TYPHLOSION ¡Lo tengo! Tipo Fuego
158 TOTODILE ¡Lo tengo! Tipo Agua
159 CROCONAW ¡Lo tengo! Tipo Agua
160 FERALIGTR ¡Lo tengo! Tipo Agua
161 SENTRET ¡Lo tengo! Tipo Normal
162 FURRET ¡Lo tengo! Tipo Normal
163 HOOTHOOT ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
164 NOCTOWL ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
165 LEDYBA ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
166 LEDIAN ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
167 SPINARAK ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Veneno
168 ARIADOS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Veneno
169 CROBAT ¡Lo tengo! Tipo Veneno/Volador
170 CHINCHOU ¡Lo tengo! Tipo Agua/Eléctrico
171 LANTURN ¡Lo tengo! Tipo Agua/Eléctrico
172 PICHU ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
173 CLEFFA ¡Lo tengo! Tipo Normal
174 IGGLYBUFF ¡Lo tengo! Tipo Normal
175 TOGEPI ¡Lo tengo! Tipo Normal
176 TOGETIC ¡Lo tengo! Tipo Normal/Volador
177 NATU ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
178 XATU ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
179 MAREEP ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
180 FLAAFY ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
181 AMPHAROS ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
182 BELLOSSOM ¡Lo tengo! Tipo Planta
183 MARILL ¡Lo tengo! Tipo Agua
184 AZUMARILL ¡Lo tengo! Tipo Agua
185 SUDOWOODO ¡Lo tengo! Tipo Roca
186 POLITOED ¡Lo tengo! Tipo Agua
187 HOPPIP ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
188 SKIPLOOM ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
189 JUMPLUFF ¡Lo tengo! Tipo Planta/Volador
190 AIPOM ¡Lo tengo! Tipo Normal
191 SUNKERN ¡Lo tengo! Tipo Planta
192 SUNFLORA ¡Lo tengo! Tipo Planta
193 YANMA ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Volador
194 WOOPER ¡Lo tengo! Tipo Agua/Tierra
195 QUAGSIRE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Tierra
196 ESPEON ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
197 UMBREON ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
198 MURKROW ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Volador
199 SLOWKING ¡Lo tengo! Tipo Agua/Psíquico
200 MISDREAVUS ¡Lo tengo! Tipo Fantasma
201 UNOWN ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
202 WOBBUFFET ¡Lo tengo! Tipo Psíquico
203 GIRAFARIG ¡Lo tengo! Tipo Normal/Psíquico
204 PINECO ¡Lo tengo! Tipo Bicho
205 FORRETRESS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero
206 DUNSPARCE ¡Lo tengo! Tipo Normal
207 GLIGAR ¡Lo tengo! Tipo Tierra/Volador
208 STEELIX ¡Lo tengo! Tipo Tierra/Acero
209 SNUBBULL ¡Lo tengo! Tipo Normal
210 GRANBULL ¡Lo tengo! Tipo Normal
211 QWILFISH ¡Lo tengo! Tipo Agua/Veneno
212 SCIZOR ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero
213 SHUCKLE ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Roca
214 HERACROSS ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Lucha
215 SNEASEL ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Hielo
216 TEDDIURSA ¡Lo tengo! Tipo Normal
217 URSARING ¡Lo tengo! Tipo Normal
218 SLUGMA ¡Lo tengo! Tipo Fuego
219 MAGCARGO ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Roca
220 SWINUB ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra
221 PILOSWINE ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra
222 CORSOLA ¡Lo tengo! Tipo Agua/Roca
223 REMORAID ¡Lo tengo! Tipo Agua
224 OCTILLERY ¡Lo tengo! Tipo Agua
225 DELIBIRD ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Volador
226 MANTINE ¡Lo tengo! Tipo Agua/Volador
227 SKARMORY ¡Lo tengo! Tipo Acero/Volador
228 HOUNDOUR ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego
229 HOUNDOOM ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego
230 KINGDRA ¡Lo tengo! Tipo Agua/Dragón
231 PHANPY ¡Lo tengo! Tipo Tierra
232 DONPHAN ¡Lo tengo! Tipo Tierra
233 PORYGON2 ¡Lo tengo! Tipo Normal
234 STANTLER ¡Lo tengo! Tipo Normal
235 SMEARGLE ¡Lo tengo! Tipo Normal
236 TYROGUE ¡Lo tengo! Tipo Lucha
237 HITMONTOP ¡Lo tengo! Tipo Lucha
238 SMOOCHUM ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Psíquico
239 ELEKID ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
240 MAGBY ¡Lo tengo! Tipo Fuego
241 MILTANK ¡Lo tengo! Tipo Normal
242 BLISSEY ¡Lo tengo! Tipo Normal
243 RAIKOU ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico
244 ENTEI ¡Lo tengo! Tipo Lucha
245 SUICUNE ¡Lo tengo! Tipo Agua
246 LARVITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra
247 PUPITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra
248 TYRANITAR ¡Lo tengo! Tipo Roca/Siniestro
249 LUGIA ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador
250 HO-OH ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Volador
251 CELEBI ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Planta
Rojo Azul Amarillo Oro Plata Cristal



NO LO OLVIDES



1 La Farmacia

Nuestra primera tarea será entrar en la FARMACIA y conseguir la **Poción Secreta** que necesita el **Pokémon enfermo del Faro.**

Cuando necesites algo, puedes volver a hablar con el farmacéutico para comprar medicinas. Aquí tienes la lista de precios.

LISTA DE PRECIOS

Poción	300	Revivir	1500
Cura Total	600	Híper Poción	1200
Súper Poción	700		



2 El Estudio Fotográfico

Si tienes una impresora Game Boy, tienes que venir hasta el lugar que ves en la pantalla para **imprimir el estado de tus Pokémon favoritos.** Nada mejor que tener recuerdos de nuestros Pokémon para aprenderlo todo sobre su crecimiento y evolución.



3 Protege a Shucki

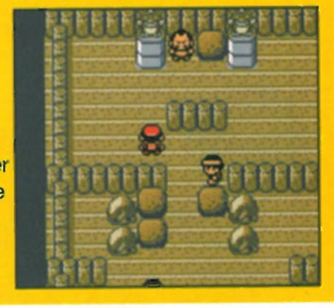
Nuestro rival está haciendo de las suyas: ha asustado y robado a un niño. Deja un sitio en tu equipo Pokémon y **guarda el Shuckle que te da este niño** hasta que pase el peligro.

Observa que la BAYA que lleva Sucki pueda transformarse en ZUMO DE BAYA (recupera 20 PS) cuando le haces combatir.



4 Gimnasio

Un gimnasio **lleno de especialistas en Pokémon de tipo lucha.** Para llegar frente a Aníbal, el líder del gimnasio, **necesitas ayuda de un Pokémon que sepa Fuerza** para mover las rocas que obstruyen el camino. Tienes que mover las dos rocas de los lados hacia arriba, y la del centro hacia un lado. Así te plantarás sin problemas ante la carota de Aníbal.



5 MO 02, Vuelo

Cuando derrotes a Aníbal (mira en la siguiente página), **habla con su mujer,** que está debajo del gimnasio, para recibir la MO 02 o Vuelo. Enséñasela a un Pokémon para **desplazarte a toda velocidad, nada menos que volando,** entre las ciudades que hayas visitado. Eso sí, para utilizarla es necesario que tengas en tu poder la Medalla Tormenta.



234 STANTLER

Todo aquél que se quede mirando su cornamenta, perderá el control y el equilibrio.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 8	Malicioso	Normal
Nv 15	Hipnosis	Psíquico
Nv 23	Pisotón	Normal
Nv 31	Ataque Arena	Tierra
Nv 40	Derribo	Normal
Nv 49	Rayo Confuso	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Stantler

235 SMEARGLE

Cuando llega a adulto, suele dejar que sus camaradas dejen huellas sobre su lomo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Esquema	Normal
Nv 11	Esquema	Normal
Nv 21	Esquema	Normal
Nv 31	Esquema	Normal
Nv 41	Esquema	Normal
Nv 51	Esquema	Normal
Nv 61	Esquema	Normal
Nv 71	Esquema	Normal
Nv 81	Esquema	Normal
Nv 91	Esquema	Normal



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Smeargle

236 TYROGUE

Aunque es pequeño, es mejor no ignorarlo porque atacará cualquier objetivo sin previo aviso.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Tyrogue ▶ Hitmonlee / Hitmonchan / Hitmontop (Nv 20)

237 HITMONTOP

Lanza patadas mientras gira. Si alcanza mucha velocidad, puede cavar un hoyo en la tierra.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Patada Giro	Lucha
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Persecución	Siniestro
Nv 19	Ataque Rápido	Normal
Nv 25	Giro Rápido	Normal
Nv 31	Contador	Lucha
Nv 37	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Detección	Lucha
Nv 49	Triplepatada	Lucha
–	–	–



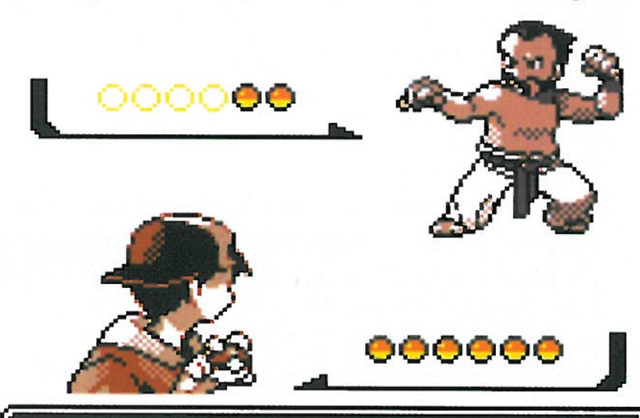
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Lucha
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Tyrogue ▶ Hitmontop (ATAQUE DEFENSA) (Nv 20)

Líder Pokémon #6

Aníbal basa su equipo en Pokémon de tipo lucha. Este tipo es muy vulnerable a los ataques de volador y psíquico.
Si al principio del juego capturaste a un Pidgey y lo has entrenado desde entonces, ahora debes tener un poderoso Pidgeotto que no tendrá problemas en arrasar en este gimnasio.



LíDER ANíBAL
quiere luchar.

Aníbal

El Poliwrath de Aníbal utiliza un combo de Telépata y Puño Dinámico. El Puño Dinámico produce daño y confusión, pero es muy impreciso. Por eso se usa primero Telépata.

Equipo de Aníbal

PRIMEAPE Nv 27	POLIWRATH Nv 30
	

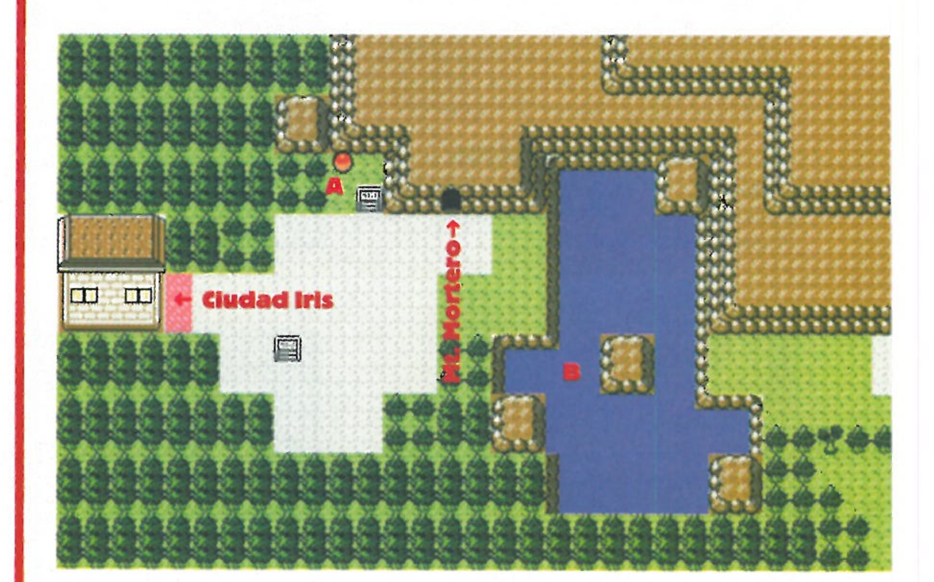
Consejos para Aníbal

Enfréntate a él con algún Pokémon cercano al nivel 30 de tipo psíquico o de tipo volador. También un simple **Gastly de nivel 17,** usando **Hipnosis y Maldición,** acabará con Primeape sin recibir un rasguño.
Podrías utilizar la **MT ATRACCIÓN y enseñársela al Pokémon hembra** con el ataque especial más poderoso.

Premios Aníbal

MEDALLA TORMENTA
Con ella te obedecerán todos los Pokémon hasta el nivel 70 y permitirá el uso de VUELO fuera de un combate.
MT 01, PUÑO DINÁMICO
Potente ataque de tipo lucha. Es poco preciso, pero cuando acierta confunde al enemigo.

Ruta 42





NO LO OLVIDES

1 Mira en los árboles

Aunque ya lo hemos contado, no debes olvidar **usar GOLPE CABEZA,** en especial en esta ruta, para buscar y capturar a los **Pokémon que caen de los árboles.** Mira, ahí tienes a uno. Nada menos que Heracross.





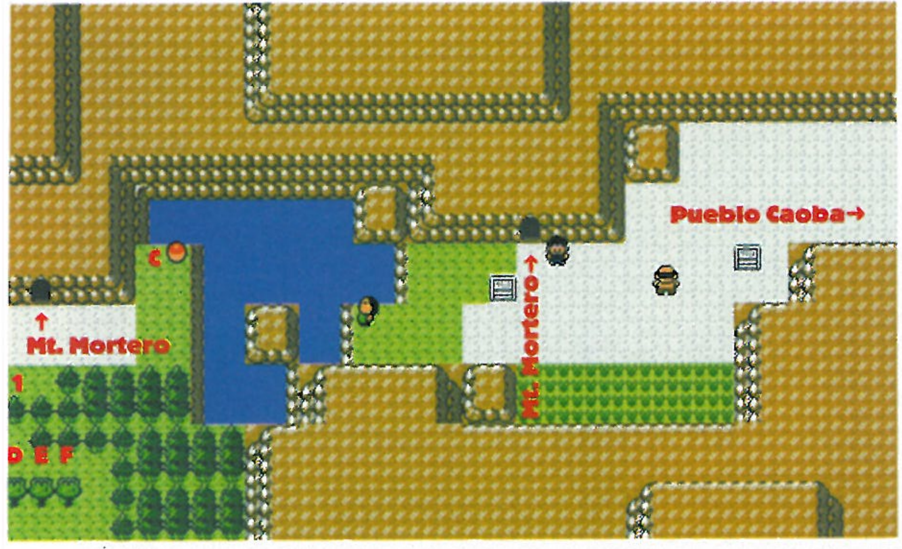
Pokétruco

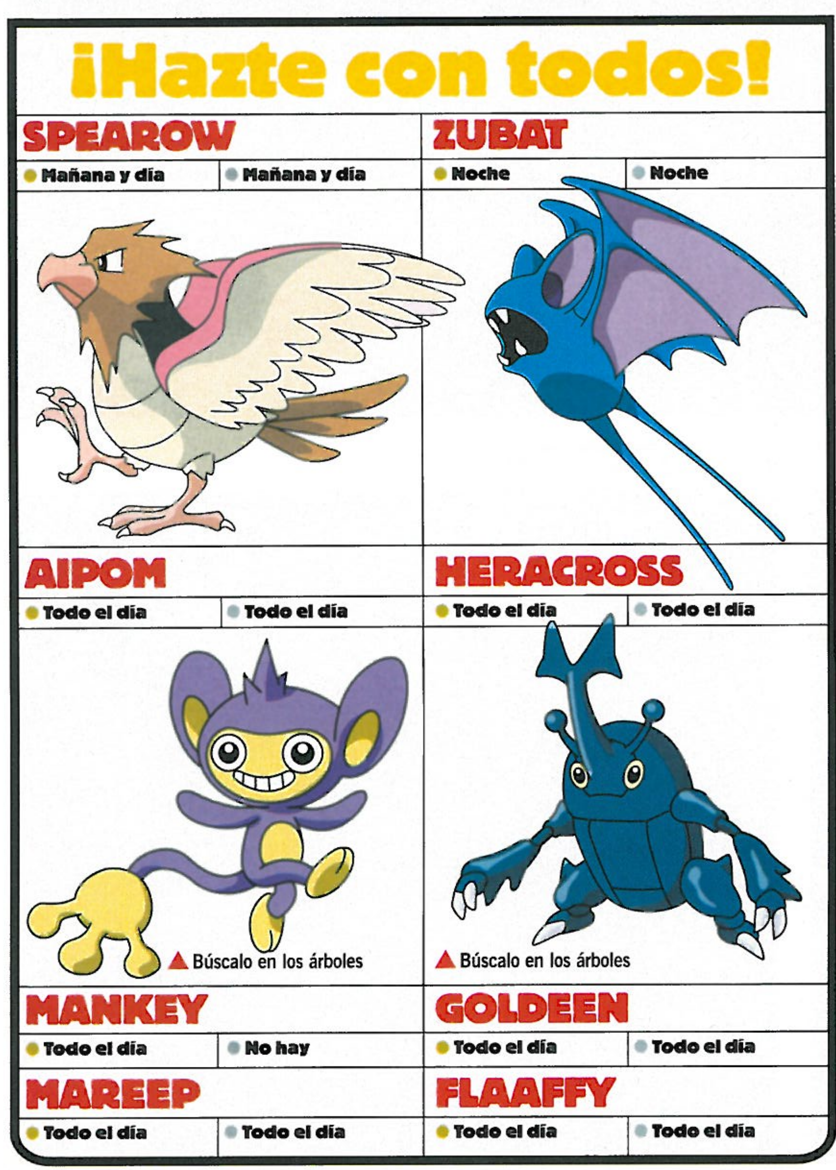
En **«Pokémon Cristal»** podrás hacer que **muchos Pokémon aprendan movimientos** que no eran capaces de hacer en versiones anteriores. Para ello tendrás que **ir a Ciudad Trigal los miércoles y los sábados y hablar con el hombre que está en la puerta del casino.** Este hombre, que aparecerá después de derrotar al Alto Mando, enseñará a tus Pokémon uno de los siguientes ataques a cambio de 4000 fichas: **Lanzallamas, Rayo y Rayo Hielo.**

¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRA BALL.	D. BONGURI ROSA.
B. MÁX. POCIÓN (OBJETO OCULTO).	E. BONGURI VERDE.
C. SÚPER POCIÓN.	F. BONGURI AMARILLO.

Después de ganar la medalla de Ciudad Olivo, debes volar a Ciudad Iris y entrar en esta ruta. Aunque a priori no parece importante, es la zona de entrada al Monte Mortero. Que viene con regalos...





¡Hazte con todos!

SPEAROW — ● Mañana y día / ● Mañana y día	**ZUBAT** — ● Noche / ● Noche
AIPOM — ● Todo el día / ● Todo el día	**HERACROSS** — ● Todo el día / ● Todo el día
▲ Búscalo en los árboles	▲ Búscalo en los árboles
MANKEY — ● Todo el día / ● No hay	**GOLDEEN** — ● Todo el día / ● Todo el día
MAREEP — ● Todo el día / ● Todo el día	**FLAAFFY** — ● Todo el día / ● Todo el día



238 SMOOCHUM

Siempre mueve la cabeza hacia adelante y hacia atrás como si quisiera besar a alguien.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Lengüetazo	Fantasma
Nv 9	Beso Dulce	Normal
Nv 13	Nieve Polvo	Hielo
Nv 21	Confusión	Psíquico
Nv 25	Canto	Normal
Nv 33	Mal de Ojo	Normal
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 45	Canto Mortal	Normal
Nv 49	Ventisca	Hielo

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Smoochum ▶ Jynx (Nv 30)



239 ELEKID

Incluso en la peor de las tormentas, este POKéMON juega feliz si un trueno cruza el cielo

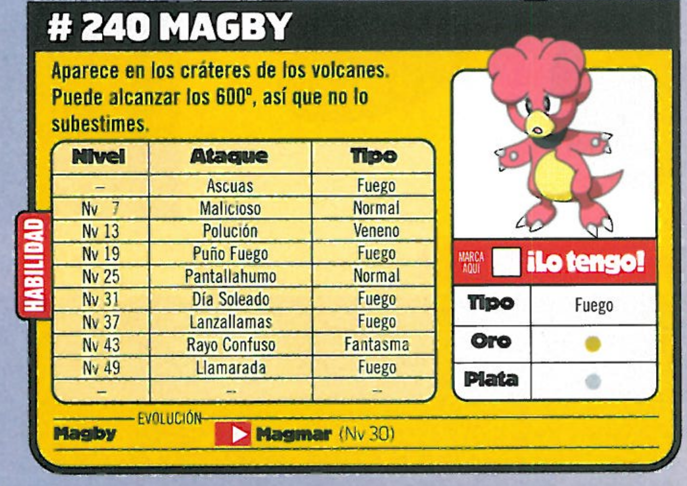
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	At. Rápido	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 9	Puño-Trueno	Eléctrico
Nv 17	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 25	Rapidez	Normal
Nv 33	Chirrido	Normal
Nv 41	Rayo	Eléctrico
Nv 49	Trueno	Eléctrico
– –	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Elekid ▶ Electabuzz (Nv 30)



240 MAGBY

Aparece en los cráteres de los volcanes. Puede alcanzar los 600º, así que no lo subestimes.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
Nv 7	Malicioso	Normal
Nv 13	Polución	Veneno
Nv 19	Puño Fuego	Fuego
Nv 25	Pantallahumo	Normal
Nv 31	Día Soleado	Fuego
Nv 37	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 49	Llamarada	Fuego
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Magby ▶ Magmar (Nv 30)



241 MILTANK

Si sólo tiene una cría, la leche que produce contiene muchos más nutrientes de lo normal.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 4	Gruñido	Normal
Nv 8	Rizo Defensa	Normal
Nv 13	Pisotón	Normal
Nv 19	Batido	Normal
Nv 26	Venganza	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 43	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 53	Campana Cura	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

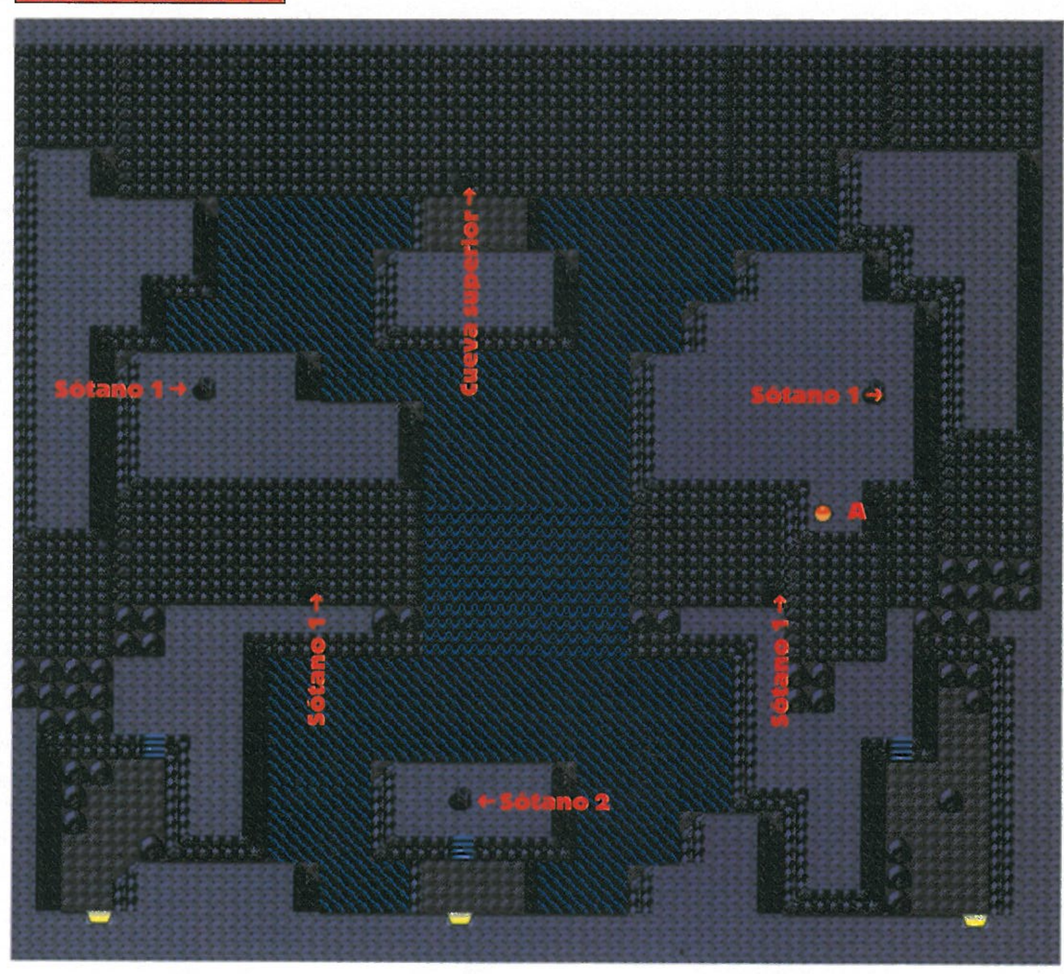
EVOLUCIÓN: Miltank

Mt. Mortero

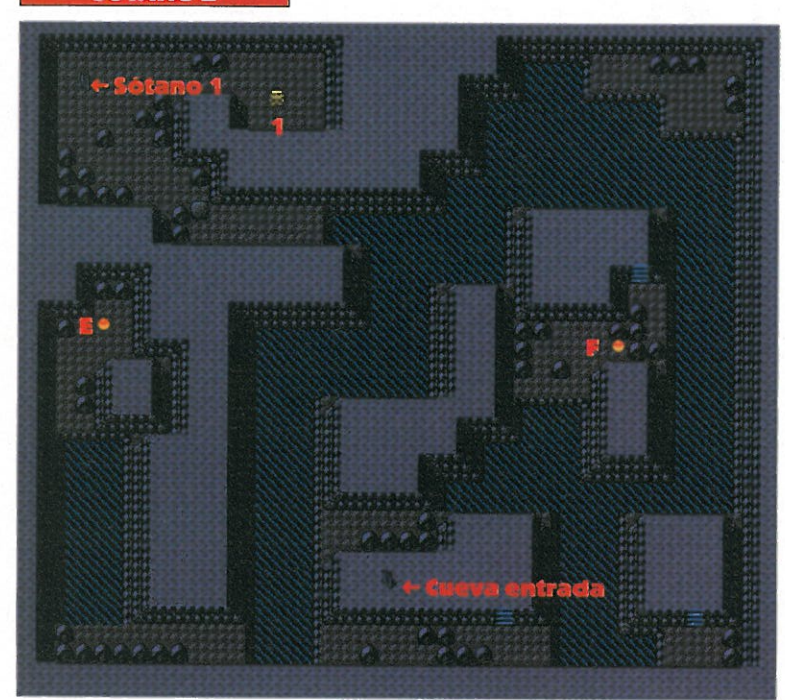
Dentro de esta enorme montaña encontrarás un misterioso entrenador, el maestro de Dojo que te dará un premio muy, pero que muy especial.



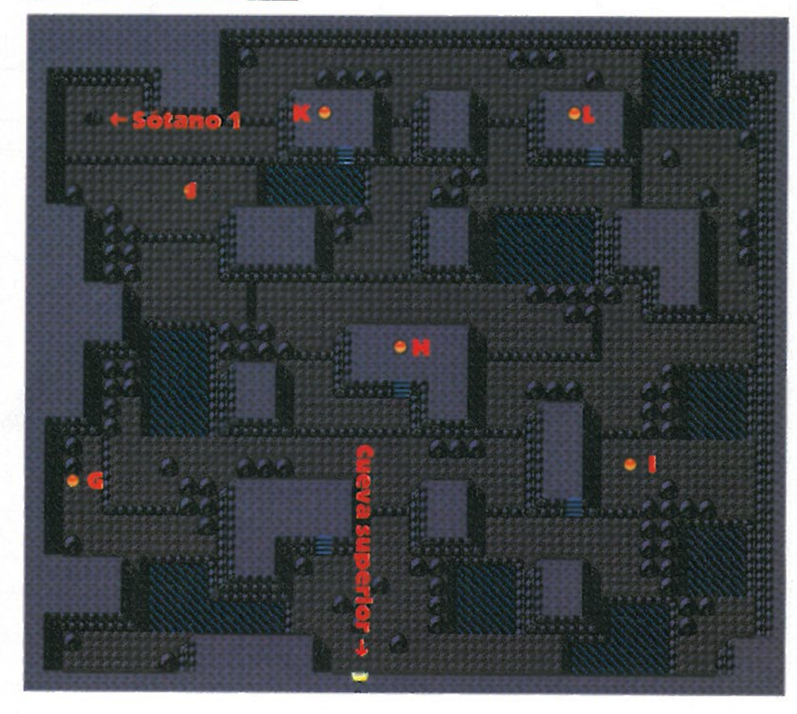
CUEVA DE ENTRADA



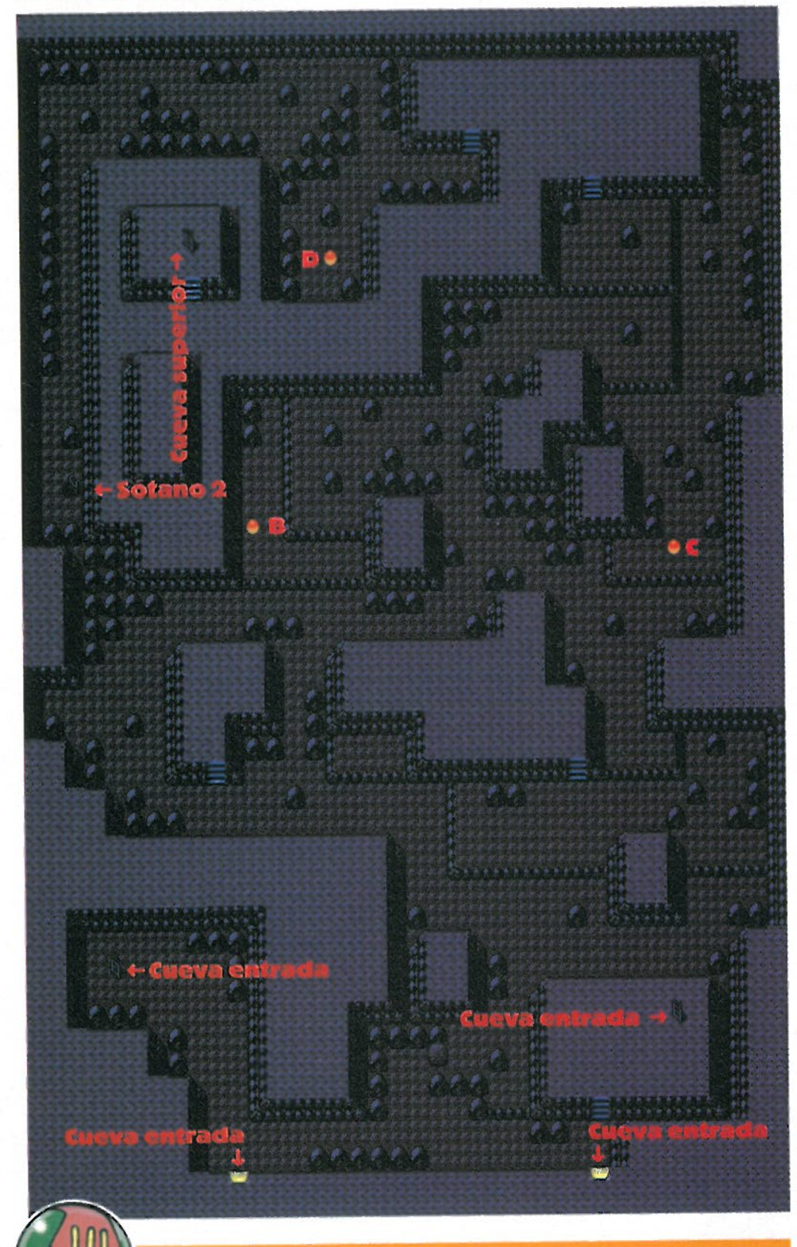
SÓTANO 2



CUEVA SUPERIOR



SOTANO 1



Pokétruco

¿Cómo llegar hasta Tyrogue? Entra en el Monte Mortero por la entrada del medio. En el agua, ve hacia arriba, pasa las cataratas y entra por las escaleras. Una vez en la segunda planta, ve a la derecha (tendrás que utilizar surf) hasta llegar a la pared. Nada a través de dos lagos, y cuando pases el segundo ve a la izquierda. Al final, déjate caer y continúa a la izquierda hasta otro lago. Nada hacia arriba, pásalo y ve a la derecha. Sigue el camino hacia arriba y hacia la izquierda. Al final, déjate caer abajo y verás las escaleras para cambiar de planta. Ahora baja de la plataforma y ve a la derecha. El camino se desdobla, elige la izquierda y sigue el camino izquierda y abajo. Llegarás a unas escaleras que te llevarán hasta Karateka Kiyo y su Tyrogue.

¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEC. ESPECIAL	G. CARAMELO RARO
B. HÍPER POCIÓN	H. MT40 (RIZO DEFENSA)
C. CUERDA HUIDA	I. MÁX. POCIÓN
D. MÁX. REVIVIR	J. ELIXIR
E. CURA TOTAL	K. ESCAMA DRAGÓN
F. HÍPER POCIÓN	L. CUERDA HUIDA



! NO LO OLVIDES

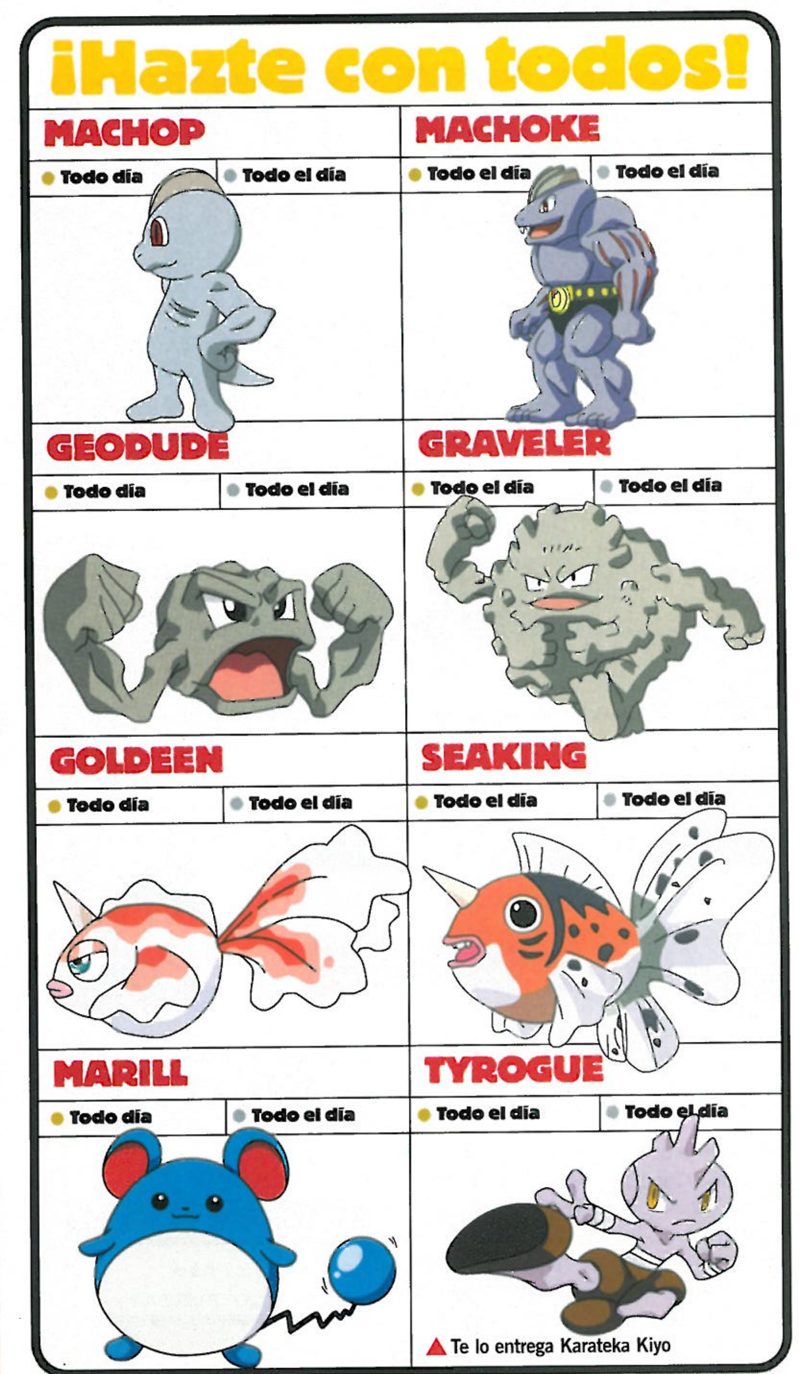
1 Un Tyrogue único



Cuando consigas la **MO CASCADA** podrás volver a Mt. Mortero y explorarlo hasta encontrar a un misterioso entrenador. Se llama **Karateka Kiyo,** te retará usando un Hitmonlee y un Hitmonchan de nivel 34 y cuando lo derrotes, **te obsequiará con un valioso Tyrogue de nivel 10.** No olvides dejar un hueco en tu equipo Pokémon.

Si estudias las evoluciones de Tyrogue y los secretos de la GUARDERÍA que ya publicamos, **podrás conseguir a Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop.**

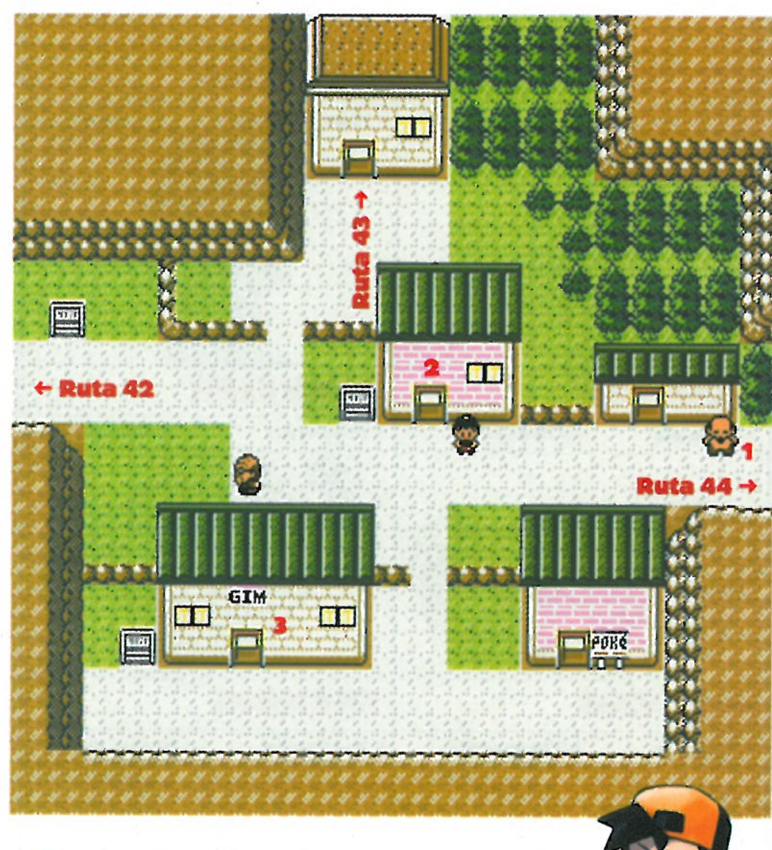
¡Hazte con todos!



▲ Te lo entrega Karateka Kiyo

Pueblo Caoba

Algo raro ocurre en este pueblo. Después de investigar el Lago de la Furia, habrá que volver para desmantelar el cuartel del Team Rocket. La Medalla Glaciar y la habilidad MT16 te están esperando en este Pueblo.





NO LO OLVIDES

1 Un caramelo un poco caro

Antes de obtener la medalla de Pueblo Caoba y siempre que intentes salir hacia la Ruta 44, verás un hombre que te impedirá el paso. Cada vez que le hables **te venderá un CARAMELO FURIA,** un producto que recupera 20 PS, pero que resulta algo caro para lo que consigue.





Pokétruco

Smeargle es un Pokémon muy curioso. Sólo conoce **ESQUEMA,** un movimiento que permite **copiar CUALQUIER MOVIMIENTO del oponente y aprenderlo.** Esta habilidad, junto con su capacidad para reproducirse con un montón de Pokémon, le convierten en el **Pokémon más idóneo para las investigaciones de la GUARDERÍA.**

2 Dos tiendas y una guarida

La **tienda es realmente una tapadera de los miembros del Team Rocket** para ocultar su guarida. Por eso, antes de descubrir la tapadera, un falso vendedor nos ofrecerá unos productos de poca utilidad:



LISTA DE PRECIOS

Mini Seta	500	Poké Ball	200
Cola Slowpoke	9800	Poción	300

Cuando **liberes la Radio de Ciudad Trigal** de los pesados del Team Rocket, podrás volver a Pueblo Caoba y **comprar productos a la Abuela,** la auténtica dueña de la tienda. Fíjate que alguno de los productos sólo los encontrarás aquí:



LISTA DE PRECIOS

Caram. Furia	300	Revivir	1500
Antiparaliz.	200	Híper Poción	1200
Súper Ball	600	Carta Flor	50
Súper Repel	500	Antídoto	100
Súper Poción	700		

Para ver los trucos de la guarida del Rocket mira en las páginas siguientes.



Pokétruco

Muchos Pokémon que salen de un HUEVO, tienen la capacidad de **heredar de su padre ciertos movimientos que nunca aprenderían** mientras los entrenas. A estos movimientos se les denomina **movimientos HUEVO.** De esta forma, un Rattata que sale de un HUEVO podría saber Chirrido, Rueda Fuego, Golpes Furia, Mordisco, Contador o Inversión.

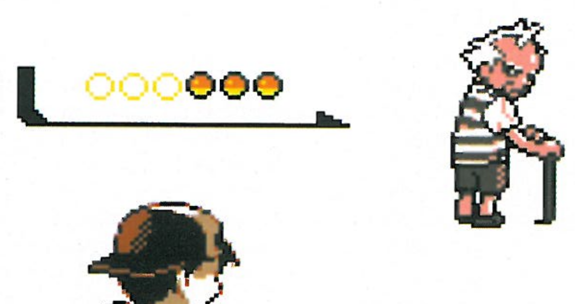
3 El gimnasio helado

¡Qué divertido! En vez de en un gimnasio parece que estemos en una **pista de patinaje.** Como puede que te líes un poco, te contaremos cómo patinar hasta Fredo, el líder del gimnasio. Primero colócate en la posición que ves en la imagen y haz los siguientes movimientos: **arriba, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha.**



Líder Pokémon #7

Fredo es un experto del frío, por eso utiliza Pokémon con ataques de tipo hielo. Si tienes un poco de cuidado, el combate contra este entrenador te resultará sencillo.



Fredo

Los Pokémon de Fredo son de tipo agua (Seel), agua/hielo (Dewong) y hielo/tierra (Piloswine). Todos conocen ataques de tipo hielo con los que debes andarte con cuidado.

Equipo de Fredo

PILOSWINE Nv 31 **DEWGONG** Nv 29 **SEEL** Nv 27



Consejos para Fredo

Los ataques muy efectivos contra los Pokémon de tipo hielo son los ataques de tipo **fuego, lucha, roca y acero.** Cualquier Pokémon de nivel cercano a 30 que conozca alguno de esos tipos de ataque, conseguirá que el equipo de Fredo caiga rendido a tus pies.

Premios Fredo

MEDALLA GLACIAR
Esta medalla **sube las habilidades ESPECIALES de los Pokémon.** Permite además que los Pokémon **usen TORBELLINO fuera del combate.**

MT 16, VIENTO HIELO
Ataque de tipo hielo. Si acierta, seguro que **reduce la VELOCIDAD del adversario.**

242 BLISSEY

Es de naturaleza compasiva. Si ve a un POKÉMON enfermo, lo cuidará hasta que se recupere.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
Nv 4	Gruñido	Normal
Nv 7	Látigo	Normal
Nv 10	Amortiguador	Normal
Nv 13	Doblebofetón	Normal
Nv 18	Reducción	Normal
Nv 23	Canto	Normal
Nv 28	Bomba Huevo	Normal
Nv 33	Rizo Defensa	Normal
Nv 40	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Doble Filo	Normal

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sid Chansey ▶ Blissey (evolución por felicidad)

243 RAIKOU

Las nubes de lluvia que lleva le permiten lanzar rayos a voluntad. Dicen que apareció con un rayo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
Nv 11	Impactrueno	Eléctrico
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 31	At. Rápido	Normal
Nv 41	Chispa	Eléctrico
Nv 51	Reflejo	Psíquico
Nv 61	Triturar	Siniestro
Nv 71	Trueno	Eléctrico
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sid Elekid ▶ Electabuzz (Nv 25)

244 ENTEI

Cuando ladra, los volcanes entran en erupción. Como no puede controlar su poder, corre siempre en cabeza.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 31	Giro Fuego	Fuego
Nv 41	Pisotón	Normal
Nv 51	Lanzallamas	Fuego
Nv 61	Contoneo	Normal
Nv 71	Llamarada	Fuego
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sid Raikou

245 SUICUNE

Conocido como la reencarnación de los vientos del norte, puede purificar aguas turbias y sucias.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Mordisco	Siniestro
–	Malicioso	Normal
Nv 11	Pistola Agua	Agua
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 31	Tornado	Volador
Nv 41	Rayo Burbuja	Agua
Nv 51	Neblina	Hielo
Nv 61	Manto Espejo	Psíquico
Nv 71	Hidro Bomba	Agua
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sid Suicune

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

7ª ENTREGA

PUEBLO CAOBA

Vuela a CIUDAD IRIS y toma la salida Este (derecha) para entrar en la **RUTA 42.** Avanza y verás una cueva con un cartel que dice **"MONTE MORTERO, CUEVA CASCADA Interior" [A].** Entra en la cueva, usa el Pokémon que sabe DESTELLO para iluminarla y dedícate a explorar las diferentes galerías para recoger los objetos que puedas. Si lo prefieres, evitarás esta cueva haciendo SURF hacia el este y atravesando dos lagos.

A Monte Mortero podrás volver cuando tengas la **MO CASCADA** porque con ella podrás llegar hasta **KARATEKA KIYO [B].** Cuando derrotes a este entrenador ganarás un **Tyrogue de nivel 10.** Te aconsejamos que, para no perderte en la exploración de Monte Mortero, mires los mapas que publicamos de este lugar.

Al salir de Monte Mortero, sigue avanzando por la RUTA 42 y entra en **PUEBLO CAOBA.** Ve como siempre al CENTRO POKéMON y luego habla con la gente. Observarás que el gimnasio está bloqueado por un individuo y que otro te impide tomar la salida Este, aunque le compres un CARAMELO FURIA. También oirás hablar de **GYARADOS y del LAGO DE LA FURIA.**

Parece que en Pueblo Caoba no hay tienda, pero en la casa que hay al norte del gimnasio un extraño personaje te vende algunas cosas **[C].** La música siniestra que escuchas dentro indica que aquí hay algo raro. Efectivamente, están **ocultando una entrada secreta,** pero ya volveremos.

La conclusión que sacarás de todo lo visto es que hay que ir al LAGO DE LA FURIA. Ve al norte y sal de la cuidad por la RUTA 43.

UN GYARADOS ROJO EN EL LAGO DE LA FURIA

Avanza por la RUTA 43 hasta un edificio en el que dos individuos te cobrarán un montón de dinero cada vez que lo cruces. Puedes evitar pagar, **sorteando el puesto de peaje por el camino de hierba** que hay a la izquierda. Avanza y pelea con los entrenadores hasta llegar al lago.

Dentro del lago verás un **GYARADOS rojo** que debes derrotar. Navega hasta él **[D]** e intenta capturarlo porque es único y muy poderoso. Tras el combate conseguirás una **ESCAMA ROJA,** objeto con el que conseguirás **REPARTIR EXP.** si se lo entregas al SR. POKéMON.

Al volver a la orilla del lago verás a **LANCE.** Este gran entrenador te pedirá ayuda para investigar en PUEBLO CAOBA las misteriosas emisiones de radio que obligan a los MAGIKARP a evolucionar a GYARADOS. Vuelve volando a PUEBLO CAOBA.

LA GUARIDA DEL TEAM ROCKET

OBJETOS IMPRESCINDIBLES -MO 06 (Torbellino)

Entra en la casa del vendedor sospechoso y LANCE encontrará una **entrada secreta a la Guarida del Team Rocket [E].** Baja al sótano 1 y derrota a todos los entrenadores que van saliendo cuando suenan las alarmas. Cuando bajes al sótano 2, LANCE te estará esperando para sanar a tus Pokémon.

En el sótano 2 verás el generador que produce las emisiones negativas de radio. Tu objetivo será **desactivar esta máquina,** pero para ello antes necesitas averiguar una contraseña. Avanza por el sótano 2 derrotando a los entrenadores del TEAM ROCKET y baja al sótano 3. Dos entrenadores te dirán, cuando los interrogues, las **dos contraseñas de acceso al despacho del jefe.** Cuando las conozcas, vuelve al sótano 2 por la escalera de la esquina noreste, avanza hacia la izquierda y baja por la siguiente escalera a una zona del sótano 3 con un despacho.

Cerca del despacho aparecerá nuestro rival, pero no tienes que combatir. Usa las contraseñas que has obtenido para entrar en el despacho del jefe. Cuando le derrotes, habla con el MURKROW y conseguirás la **contraseña para abrir la puerta del generador.**

Vuelve a la planta del generador y abre la puerta. En ese momento aparecerán dos miembros más del ROCKET a los que tendrás que derrotar, con la ayuda de LANCE.. Tras el combate, échale tú una mano a LANCE y **debilita a los ELECTRODE** que hacen funcionar el generador. Al final, la señal que hacía evolucionar a los MAGIKARP habrá sido eliminada **[F]** y LANCE, en agradecimiento, te entregará la **MO 06 o TORBELLINO.** Esta MO la podrás usar para **atravesar los remolinos** que encuentres en el agua, pero para usarla necesitas la medalla del gimnasio Pueblo Caoba.

Sana a tus Pokémon y dirígete al gimnasio. Como has vencido al TEAM ROCKET, el individuo que te impedía la entrada ya no está y podrás ganar tu próxima medalla. Vamos a ver qué debes hacer.

PATINANDO EN EL GIMNASIO

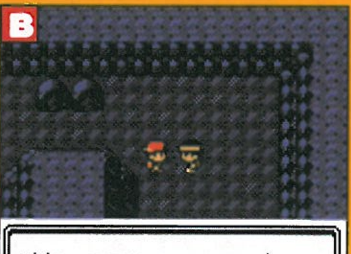
OBJETOS IMPRESCINDIBLES -MEDALLA GLACIAR (te la da fredo, el líder del gimnasio de pueblo caoba)

Este es un gimnasio curioso y **te plantea un pequeño laberinto** sobre el suelo helado. Es fácil patinar hasta los entrenadores, pero quizá te puedas liar para llegar ante el líder. Es muy sencillo, cuando derrotes al entrenador que está más cerca del líder del gimnasio muévete a **derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha.**

FREDO, el líder, tiene un Seel de nivel 27, un Dewgong de nivel 29 y un Piloswine de nivel 31. Cuando le derrotes te entregará la Medalla Glaciar y la MT16 (VIENTO HIELO).

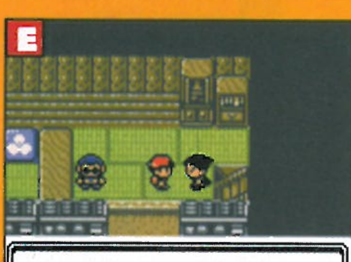
Al salir del gimnasio, el Prof. ELM te contará que **algo raro ocurre en la emisora de radio de CIUDAD TRIGAL [G].** Continuará.

















FÓRMULA ULTRA CONCENTRADA

NUEVA FÓRMULA

¡Mini-dosis, Maxi-efecto!

CRASH BANDICOOT XS

ULTRA CONCENTRADO

¡AÚN MÁS POTENTE!

RECOMENDEDADO PARA JUGADORES ADVANCE

A LA VENTA
15 DE MARZO 2002
Totalmente en Español

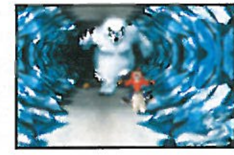
X-TRA PEQUEÑO
X-TRA FUERTE

¡Disfruta del nuevo Crash con facultades extra y nuevas y grandes características!

Mini-tamaño, maxi-poder, el nuevo Crash Bandicoot XS viene ahora con 6 escenarios nuevos y hasta 20 niveles en todos los modos de juego: un jugador, contrarreloj o recolector de gemas. ***¡CRASH BANDICOOT XS es más poderoso que nunca!.***











Vicarious Visions Inc.

GAME BOY ADVANCE



Vivendi Universal Interactive Publishing España, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

▸▸ Cruzamos dos nuevas mazmorras.

▸▸ Conocemos a los amigos Dimitri y Ricky.

▸▸ Derrotamos a Mothula y a Gohma, los dos guardianes de estos niveles.

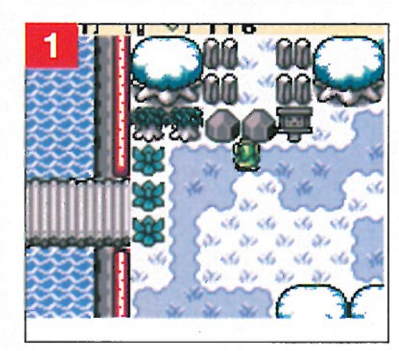
Link se va de viaje. ¿Has hecho ya la maleta?

ZELDA ORACLE OF SEASONS

SEGUNDA PARTE

A ver, a ver, ¿dónde nos quedamos? Ah, sí, peleando contra Dodongo. Menuda paliza le dimos. Pero lo mejor fue que conseguimos muchas cosas, como el Cetro de las Estaciones, el Brazalete de Fuerza, llaves, semillas. Ahora continuamos donde lo dejamos, de camino a dos nuevas mazmorras.

GUARIDA DE LA POLILLA VENENOSA


1


2



3



4


5

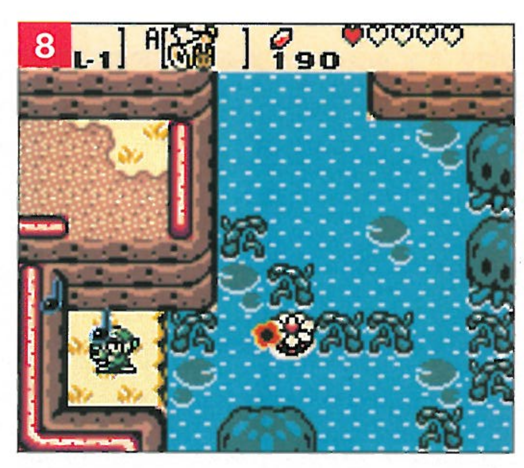

6

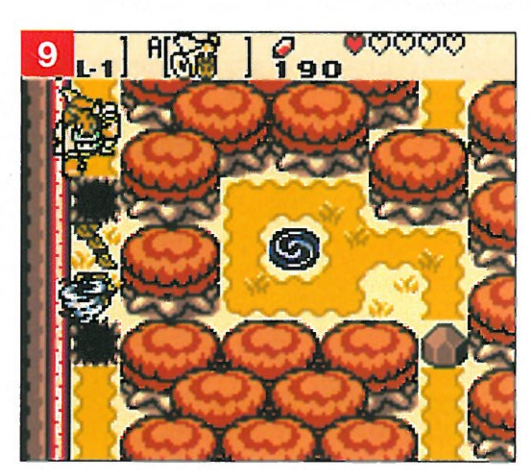
Te acuerdas del puente que daba paso a la primera mazmorra? Pues ve hacia allí y antes de cruzarlo, verás que hay unas piedras **(1)** que bloquean el paso a la zona Norte. Levántalas con tu **Brazalete de Fuerza**: coge las **Semillas de Esencia** golpeando el árbol y dirígete dos a la derecha y luego abajo para hacerle una visita a **Baino** en la casa roja. Éste te retará a un combate de boxeo **(2)**, donde gana el que primero eche al rival del cuadrilátero a base de empujones/puñetazos. Atácale sin piedad y llévate de regalo los **Guantes de Ricky.** Si te ves mal de dinero, puedes repetir con Baino y ganar mogollón de rupias.

Lo siguiente es **buscar a Ricky.** Partiendo de dos pantallas anteriores, baja y ve a la izquierda. Cruza el puente, sigue hacia la izquierda hasta que no puedas avanzar más y sube para darle los guantes a Ricky **(3)** y conseguir la **Flauta** para llamar al canguro.

Súbete al canguro (tiene la habilidad de **golpear y de hacer grandes saltos)**, baja cinco pantallas, ve una a la izquierda **(4)** (no olvides recoger las **Semillas de Pegaso** que hay en el árbol), tres arriba, otra a la izquierda, dos arriba y una a la derecha. Llegarás a una casa donde te estará esperando un gafotas **(5)** con el que debes hablar antes de activar la palanca que te da la **Llave de las Compuertas.** Cuando salgas de la casa, verás que hay una escalera a la derecha que te invita a pasar. Llegarás a una cueva con un interruptor que activa un puente que únicamente podrás cruzar si utilizas las Semillas de Pegaso **(6)**. El siguiente reto es el típico de desbloquear el camino para llegar a la escalera... así que si no lo





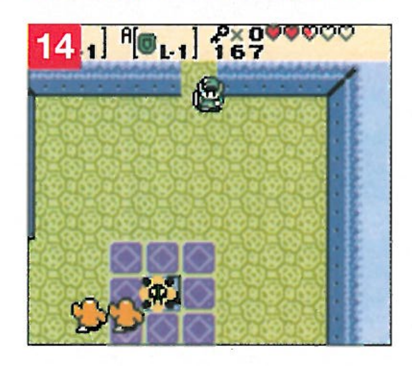


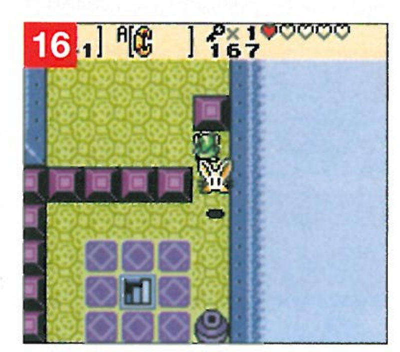












consigues a la primera, recuerda que saliendo y entrando de la pantalla, puedes reiniciar el puzzle.

Tras la escalera, llegarás a un camino que rodea un lago: síguelo y para abrir camino, tira las **piedras marrones** hasta llegar a una escalera que te llevará a otra. Ésta te dejará en el exterior, donde tendrás que bajar e ir a la derecha para colocar la llave que **abre la presa** (7).

Ve arriba y luego a la derecha para localizar un hueco con el que podrás bajar al agua. Baja y, cuando divises la plataforma elevada, usa a Ricky para subir (8) y sigue con él. Durante la trayectoria al teletransportador, verás unos huecos en el suelo y unos arbustos que te impiden el paso a menos que utilices el puñetazo huracanado (9) de Ricky (mantén A). Una vez en **Subrosia,** ve a la izquierda y baja al desierto. Aquí tu misión será encontrar el **Mineral Estrella** utilizando la técnica de cavar. Ahora ve a la tienda (arriba y luego a la izquierda) y cámbialo por el **Lazo**. De nuevo en el desierto, dale el Lazo a una **criatura amarilla** (10) que encontrarás abajo a la izquierda. Harás que te siga y te abra las puertas. Ya fuera del desierto, ve primero a la izquierda y luego arriba, abre la puerta con tu nuevo amigo. Atraviesa la sala, y una vez fuera dirígete a la derecha del todo, sube dos pantallas y por fin ve a la izquierda. Verás que hay una puerta cerrada (11) y una **torre naranja.** Entra, usa el brazalete para quitar las piedras que te impiden el paso y consigue el **Poder de Verano.**

Sal de Subrosia, sigue el camino del agua hacia arriba y ve a la izquierda. Verás que hay un árbol cortado: sube en él y utiliza el **Cetro de las Estaciones** dos veces para que el Verano forme un camino que permita acceder a la mazmorra (12).

Guarida de la Polilla Venenosa

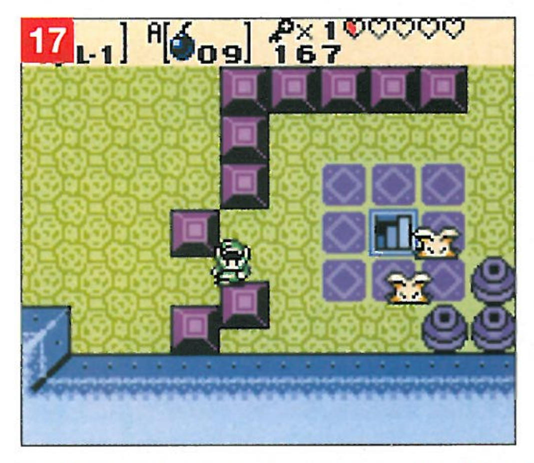
En la **habitación de los jarrones,** te están esperando tres enemigos con los que podrás acabar si utilizas tu escudo para descubrir su punto débil y atacas. Acaba con ellos para poder subir y ve a la derecha eliminando a los enemigos que se te presenten. Llegarás a una sala con unos bloques y jarrones morados (13). Verás que en la parte inferior de la pantalla hay un interruptor que abre la puerta, y justo a la derecha está el jarrón que debes colocar sobre él con cuidado de que no te cojan las manos. En la siguiente pantalla hay unos enemigos que se desplazan en el sentido contrario al que lo haces tú (14), así que haz que se sitúen en tu campo de ataque y usa boomerang para paralizarles y atacar. Ojito con la calavera. Ahora ve a la izquierda y baja. Empuja los rodillos con cuidado de no quedarte en las grietas (15) que hay en el suelo, y coge la llave. Ahora sí, vuelve a la escalera que has dejado atrás, justo donde estaban tus imitadores. Arriba, empuja el bloque que está arriba a la derecha para salir (16), coge el contenido del cofre y **coloca una bomba** en el cuadro que hay en el suelo entre los cuadros oscuros. A continuación coge el mapa y vuelve donde las escaleras. Empuja el tercer bloque que está a la izquierda contando desde abajo (17).

Ve tres pantallas a la izquierda y abre la puerta de arriba. Aquí te están esperando otros imitadores y **una cuchilla** (18) con la que debes tener muchísimo cuidado. Coge la **Pluma de Roc** del cofre, baja y ve a la izquierda. Verás que hay una plataforma verde que se desplaza de un lado a otro (19): alcánzala con la Pluma de Roc, a continuación déjate caer por el hueco que hay a la izquierda y finalmente baja las escaleras. Otra vez en el modo "plataformas", sírvete de la Pluma de Roc para alcanzar la escalera (20) ▶

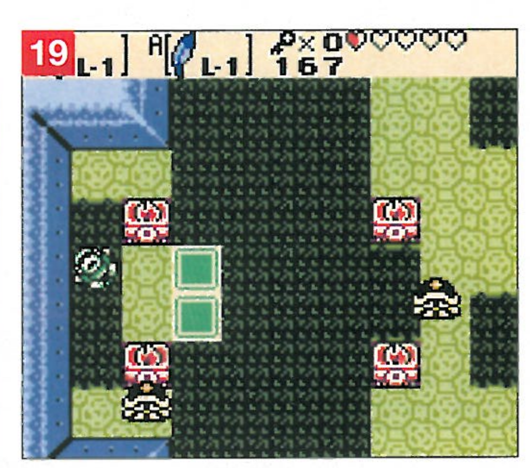
El puzzle de las estatuas

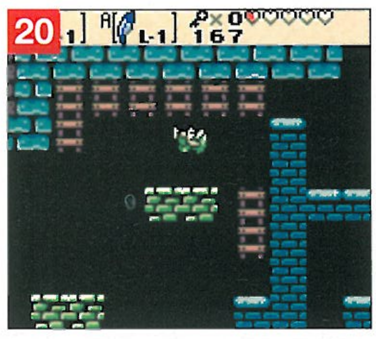
En la guarida de la polilla hay un **puzzle que consiste en colocar unas estatuas.** Las instrucciones: empuja las dos moradas que están a la izquierda y luego las dos rojas de la derecha. Ahora lleva a la derecha la roja de arriba, baja tú, y empuja la roja que hay abajo hacia el hueco de la derecha. Sube la roja una posición para dar vía a la morada. Coloca ésta junto a sus hermanas, y da la vuelta para empujar la roja.

EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES > Todos los datos para asaltar con garantías la mazmorra del Dragón Danzante y vencer a Gohma.





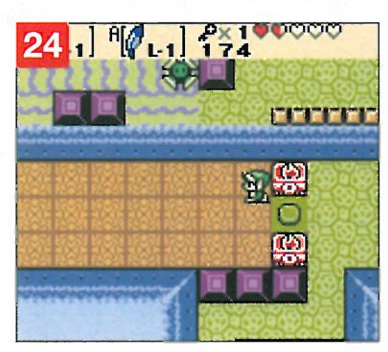


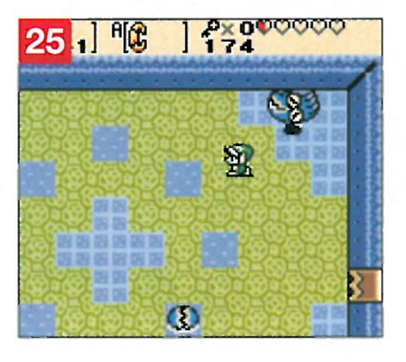




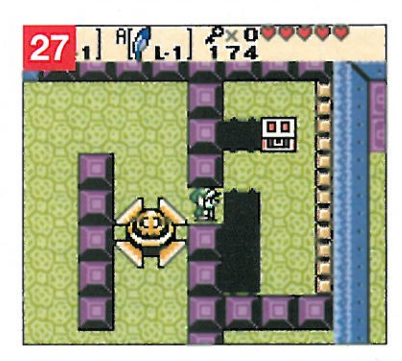












que está a la derecha. Llegarás a una **sala con un búho y una cama elástica** que te servirá para coger la **Brújula** (21). Baja por el hueco y prepárate para empujar la cama hacia el cuadro de color rosa que hay abajo a la derecha. Salta para llegar a la planta superior o te quedarás para siempre en esa pantalla.



En la pantalla de la derecha sortea los pinchos con la **Pluma de Roc y el Brazalete de Fuerza** (22) para mover los rodillos y llegar a las escaleras que te llevarán directo a otra cama elástica. Sitúala en el cuadro naranja que hay al lado de la escalera (23) y conseguirás una Llave Pequeña.

Baja a la zona subterránea y dirígete a la izquierda para salir. De vuelta a la mazmorra, ve donde estaban los primeros imitadores, y en la pantalla de la izquierda verás un interruptor entre dos antorchas. Sáltatelo (24) con la Pluma de Roc y ve a la izquierda para enfrentarte al primer enemigo.

Utiliza el Brazalete Fuerza para **sacar a los calamares del agua** (25) antes de que te ataquen y lanzarles contra tierra firme. En ese preciso instante, espera a que se pongan de pie y atácales con tu espada. Repite la operación y habrás acabado con ellos en un abrir y cerrar de ojos. Entonces, además del esperado teletransportador, aparecerá una escalera en la esquina inferior derecha que es por donde debes ir ahora. Cruza todas las pantallas hacia la izquierda y salta hacia el otro lado (tranquilo, Link ejecutará automáticamente el salto). A continuación déjate caer por el hueco (26). Ahora toma nota: debes sortear la cuchilla gigante, empujar el cuarto bloque que hay situado a la derecha contando desde arriba, saltar (27) con la Pluma de Roc para por fin coger la **Llave del Jefe en el cofre.**

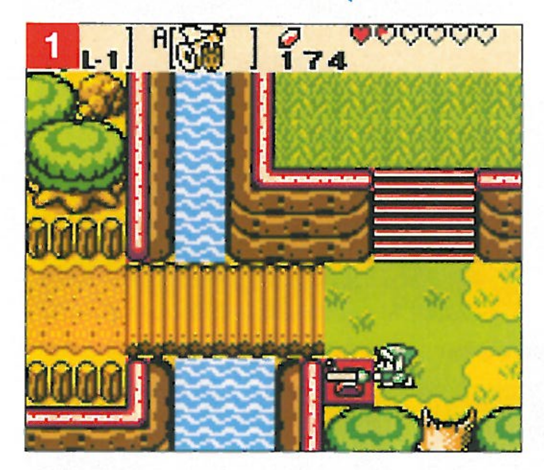
Inmediatamente colócate donde está el búho, un poco a la derecha, y regresa al principio de la mazmorra donde encontrarás otro bonito **teletransportador** que debes usar. Otra vez en la **sala de los calamares,** sube las escaleras, pero ahora, en lugar de llegar hasta el final, salta primero hacia el lado de arriba y dirígete a la derecha, que será donde te esté esperando la puerta que da paso al guardián de la mazmorra...

Para vencer a Mothula...

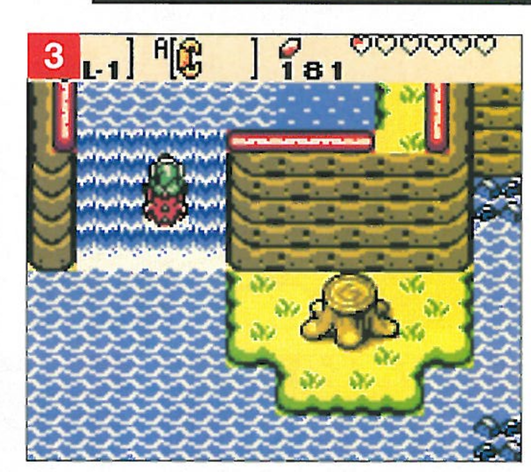
...Debes situarte en la plataforma de la derecha, la que está entre los huecos (llegarás hasta allí si saltas). Desde ahí, **esquiva las bolas de fuego y ataca a Mothula con tu espada varias veces.** Si nos haces caso, lo habrás vencido en un santiamén. Es hora de coger el **Contendor de Corazón** y bajar las escaleras a por tu regalo. ¿Ya lo tienes? Pues enhorabuena.



MAZMORRA DEL DRAGÓN DANZANTE















Partiendo de la casa del boxeador, ve pantalla arriba, luego izquierda, abajo, izquierda y llama a **Ricky.** Sobre él ve una pantalla arriba. Verás que hay un tronco tras un agujero. Salta el agujero con Ricky, baja y pasa a la pantalla de arriba por medio del tronco. Activa el interruptor **(1)** para que **aparezca el puente,** ve una pantalla a la izquierda, llama a Ricky, vuelve a la pantalla de derecha, sube las escaleras, salta a la plataforma de arriba, dirígete a la derecha y déjate caer. Lo siguiente es llegar a la **Ciudad Hundida, al Nordeste,** siguiendo el camino y sorteando los obstáculos con el canguro.

En Ciudad Hundida debes conseguir las **Aletas de Zora.** Para ello primero necesitas las **Semillas Tifón** que encontrarás siguiendo el camino que hay abajo a la derecha con cuidado de no ahogarte. Están en el **árbol (2)** así que sólo tienes que golpearlo para que caigan.

De vuelta a la entrada de Ciudad Hundida, verás que hay unos **niños pateando a Dimitri:** habla con el del centro y dale las bombas. **Con Dimitri podrás nadar y subir las cascadas (3)**, así que ve al Norte y sube la cascada de la izquierda para entrar en la cueva que esconde la **Placa del Maestro** (echa un ojo al recuadro de la derecha).

Una vez conseguidas las Aletas, baja las dos cascadas y dirígete a la izquierda. Verás que a la derecha de la casa puedes meterte entre unas rocas y un árbol azul: entra y pulsa B para bucear. Llegarás a esta pantalla **(4)**; sube por la enredadera, ve una pantalla a la derecha, sube por las escaleras y déjate caer por el hueco para meterte de nuevo en **Subrosia.** Una vez allí, salta hacia el otro lado con la pluma: aparecerán unos maleantes que te quitarán la Pluma de Roc, pero tú puedes coger el **Mineral de Pega.** Como sin pluma no eres nadie, ve una pantalla a la izquierda y métete en la casa. Sigue a los maleantes sin que te pillen **(5)** utilizando los árboles y rocas como escondrijo. Cuando veas dónde han guardado la pluma, cava en ese lugar para recuperarla.

De regreso al área donde nos quitaron la pluma, ve una pantalla a la derecha y reestrena la Pluma de Roc para llegar a las escaleras que hay al otro lado de la lava **(6)**. Tras unas plataformas llegarás al escondite del **Poder de Primavera** para tu Cetro de las Estaciones. Con él en tu poder, vuelve a **Holodrum,** tírate para salir y ve hacia la derecha para localizar un **árbol cortado,** donde tendrás que estrenar tu nuevo poder. Cuando sea Primavera, en la pantalla de la derecha verás un **oso con alas (7)**. Con el **Brazalete Fuerza,** coge la gallina que hay una pantalla arriba y pulsa A para llegar a la plataforma superior, que te llevará al **Plátano de Primavera**. Mucho ojo por el camino con los murciélagos. Por fin **dale los plátanos al oso,** móntate en él y ve cinco pantallas a la izquierda y una arriba. Llegarás a una zona con la llave de la mazmorra: pulsa A para hacer que el oso vuele hasta la llave sorteando los agujeros. Intenta situarte cerca del agujero antes de emprender el vuelo.

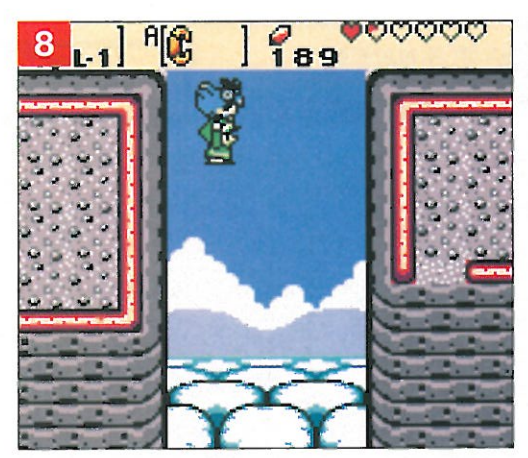
Con la llave , sal y dirígete a la derecha hasta el **trozo de árbol cortado con el que harás que vuelva la primavera.** Ahora ve a la izquierda y usa la flor para llegar a la plataforma superior. Ve una pantalla arriba y luego a la izquierda para ▶

Consiguiendo las Aletas de Zora

¿Estás situado? Acabas de **conseguir a Dimitri** y estás en una cueva oculta por una catarata. Tu objetivo es **conseguir la Placa del Maestro.** Búscala en la parte superior izquierda, pero para alcanzarla primero debes golpear a la vez las cuatro estatuas que hay a la izquierda: júntalas dejando un hueco en el centro y usa el ataque giratorio de tu espada. Salta a por el cofre con la Pluma de Roc y la placa será tuya. Ahora sal de esta cueva y métete en la que está a la derecha. Te estará esperando un personaje que te **cambiará la Placa de Maestro por las Aletas de Zora.** Por fin, sal.

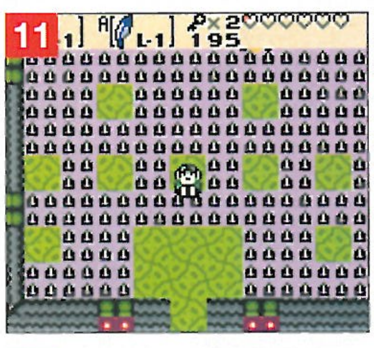










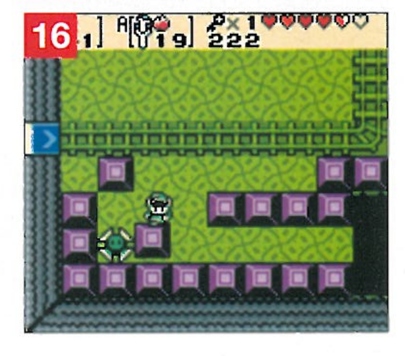












localizar otro árbol cortado e **invocar el invierno.** Una capa de nieve te permitirá alcanzar una cueva a la izquierda. Una vez superada, llegarás a una plataforma a la derecha donde t espera otro **pajarraco (8) azul** que te ayudará a alcanzar el otro lado si pulsas A. Ve una pantalla a la derecha antes de tirarte para salir, y pon la llave. Vuelve donde el árbol de la derecha e **invoca el verano** para que puedas entrar en la mazmorra.

Mazmorra del Dragón Danzante

Pasa de los ojos, y en la siguiente pantalla (arriba) sube en la vagoneta. Llegas a una sala con una **pared resquebrajada** a la derecha que revientas con una bomba. En la sala de la derecha hay unos jarrones y unos interruptores. Quita los dos que están a los lados, en el centro (9), para poder mover los demás. Activarás todos menos uno. El último actívalo con tu cuerpo y **aparecerá una llave.**

Vuelve a montar en la vagoneta, y por el camino activa la palanca para cambiar la trayectoria. En la siguiente sala **empuja una estatua azul** hacia el interruptor para abrir la puerta. Sube, y arriba a la izquierda verás una escalera rodeada de bloques: empuja el segundo contando desde arriba y el tercero hacia abajo. Te estará esperando un **fantasma** que sortearás situándote en las esquinas y dirigiéndote a las salidas de abajo. Ve a la derecha para localizar el mapa y luego a la izquierda, con las escaleras que dan al subterráneo.

Llegarás a una sala a oscuras. Enciende **la antorcha** para ver el camino que lleva al cofre con una Llave Pequeña. Ahora regresa a la primera habitación de la mazmorra y abre la puerta de la derecha. Sortea los pinchos con la Pluma de Roc y revienta la pared agrietada de la derecha. En la próxima sala, acaba con los enemigos y empuja el bloque de la derecha para coger la **Brújula.**

Vuelve a la sala de los pinchos y sube una pantalla. Te esperan unos **rodillos** que sólo podrás esquivar si buceas cuando se te acerquen. Arriba, con la Pluma de Roc salta las plataformas y monta en la vagoneta.

Cuando pare, vuelve a montarte y cambia el recorrido. Llegarás a una sala con un charco en medio (10) y unos enemigos con ganas de bronca. Acaba con todos y bucea en el agua para conseguir otra Llave Pequeña. De nuevo con la vagoneta, llegarás a una pantalla donde tendrás que abrir el bloque que obstaculiza el camino y acabar con los enemigos para que aparezca una escalera. Sube, y con ayuda de la Pluma de Roc y las Semillas de Pegaso, dirígete a la escalera de la izquierda. Baja por las escaleras de la siguiente habitación, empuja el bloque central y móntate en la vagoneta. Sales a una sala con cofre y Llave Pequeña subiendo las escaleras. Ve a la pantalla de abajo y sortea los pinchos (11) con la Pluma de Roc para llegar al enemigo intermedio. Enciende las antorchas y golpea al fantasma con sombra (12).

Se abrirá una puerta que te lleva a una vagoneta. Baja con ella una pantalla y abre la puerta de la izquierda. Prepara las **Semillas Pegaso,** y empuja la estatua hacia el interruptor (13). Se derrumbará el suelo agrietado, pero con las semillas llegarás a la plataforma superior y cogerás el **Tirachinas.** Déjate caer y regresa a la última vagoneta preparado para activar las palancas de cambio de vía (14). Cuando pares, vuelve a montar en la vagoneta y continúa hasta una sala con una isla en forma de calavera. Bucea en la cavidad del ojo de tu derecha para conseguir la **Llave del Jefe (15).** Partiendo de la sala del jefe intermedio, ve a la vagoneta de arriba. Por el camino, dale a las antorchas para que aparezca un cofre. Vuelve a la vagoneta y ve una habitación abajo; sortea los pinchos con la pluma y ve a la derecha.

Ahí están las escaleras que llevan al cofre con una Llave Pequeña. De nuevo donde te enfrentaste al jefe intermedio, en la pantalla de abajo hay una **cuchilla** que impide usar el **Tirachinas:** empuja el tercer bloque desde la izquierda (16) para que la cuchilla no pueda pasar. Enciende la antorcha, móntate en la vagoneta, elimina a los fantasmas para que se abra la puerta, quita el bloque con una llave en la siguiente habitación, baja por las escaleras, sortea a los fantasmas donde los jarrones y usa la plataforma móvil de la siguiente pantalla para llegar a Gohma.

Para vencer a Gohma...

Lo primero que debes hacer **contra Gohma es dar diez veces** a sus tenazas para que caigan. En determinadas ocasiones abre el ojo, aprovecha para meterle un semillazo con tu tirachinas y elimina a sus secuaces cuando estén a la altura del suelo. Por fin, ve a la pantalla de la derecha para conseguir **Lluvia Abundante.**

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY Nintendo

PRECIO ¡NUEVO! 99,90

MORADA · ROJA TRANSPARENTE · BLANCA · AZUL TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GB ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

- ADAP. CORRIENTE NINTENDO — 22,99
- BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER — 9,99
- BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 11,99
- GAME LINK CABLE — 12,99
- LIGHT CRADLE LOGIC 3 — 17,99
- PACK 5 ACC. PACK THRUSTMASTER — 22,99




- ADVANCE WARS — 44,99
- ASTERIX & OBELIX PAF! POR TUTATIS — 54,99
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 56,99

Game Boy Advance





- CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON — 49,99
- DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX — 59,99
- FINAL FIGHT ONE — 49,99
- FROGGER'S ADV. TEMPLE OF THE FROG — 53,99
- GRADIUS ADVANCE — 53,99
- GRAND THEFT AUTO 3 — 59,99






- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 49,99
- INSPECTOR GADGET — 49,99
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER — 53,99
- INTERNATIONAL WINTER SPORTS — 56,99
- KAO THE KANGAROO — 49,99
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — 41,99







- MEGAMAN: BATTLE NETWORK — 49,99
- MONSTRUOS S.A. — 54,99
- NBA JAM 2002 — 59,99
- NO RULES GETPHAT — 53,99
- RAYMAN ADVANCE — 49,99
- SALT LAKE 2002 — 49,99






- SPYRO: SEASON OF ICE — 49,99
- SUPER BUST-A-MOVE — 49,99
- SUPER MARIO ADVANCE — 41,99
- LAS SUPERNENAS: MOJO JOJO EL LADRÓN DE JOYAS — 54,99
- SUPER STREET FIGHTER II — 49,99
- WARIOLAND 4 — 41,99

Game Boy Color







- GAME BOY EDICIÓN ESPECIAL POKÉMON — 79,99
- GAME BOY COLOR — 79,99
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 37,99
- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 37,99
- MONSTRUOS S.A. — 39,99
- POKÉMON CRISTAL — 39,99












- POKÉMON ORO — 39,99
- POKÉMON PLATA — 39,99
- RESIDENT EVIL GAIDEN — 37,99
- SHREK — 37,99
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 34,99
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASON — 34,99

N 64




- EXCITE BIKE 64 — 56,99
- PERFECT DARK — 62,99
- POKÉMON SNAP — 29,99
- POKÉMON STADIUM 2 — 67,99
- N 64 NEW MARIO PAK — 112,99

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanla, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de febrero al 15 de marzo de 2002.

- De paseo por las estaciones del arcoiris: Rosa, verde, roja...
- Tres nuevos capítulos, resueltos paso a paso.
- Watt y Sushie se unen a Mario. ¡Te van a ayudar!

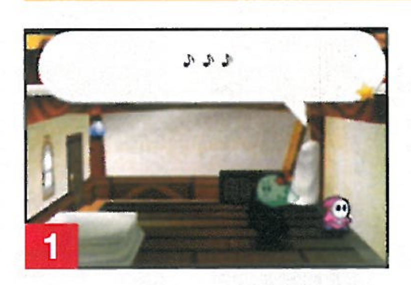
¿Quieres ayudar a un fontanero en apuros?

PAPER MARIO

SEGUNDA PARTE

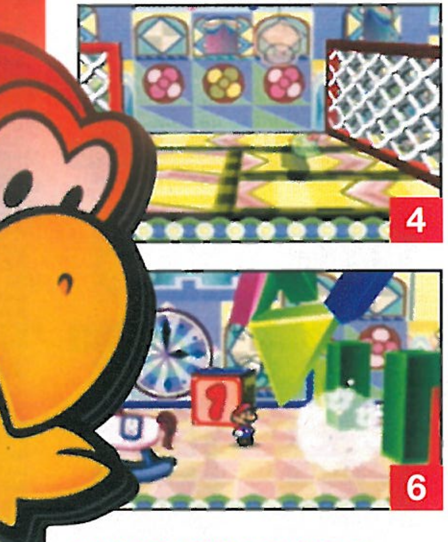
En esta entrega: recogemos objetos tan útiles como el diccionario, la nota extraña, la súper soda, el cuervo Jade o la piedra Ultra; localizamos los Yoshis de colores; Watt y Sushie se unen a nosotros; llegamos al Monte Lavalava...

CAPÍTULO 4









La Misteriosa Caja de Juguete

Nivel corto y lioso que se desarrolla en Ciudad Toad, de modo que no tendrás que irte lejos para comprar objetos especiales, salvar o recuperar vida. Para **acceder a él,** desde el puesto de vigilancia, entra en la segunda casa, en la zona de la izquierda, antes de llegar al puerto. Dentro, desaparece con Bow para ver la entrada **(1)**.

Una vez que te has metido en la **caja de juguete,** en la estación azul, dirígete a la izquierda y quítale la calculadora al Shy Guy para dársela al dependiente de la **Tienda de Medallas de Rolf** en la plaza principal de la ciudad. Ahora debemos obtener el **tren juguete.** Ve a la derecha del todo para localizar la llave del almacén de la tienda de Ciudad Toad que encontrarás a la derecha de la casa de la caja de juguete. Úsalo frente a la Caja de Juguete **(2)** y métete luego en ella. Coge el tren en dirección a **Estación Rosa** y ve a la derecha para conseguir la **Sartén.** Antes de llegar, tendrás que descubrir el **pasadizo secreto (3)** que hay a mitad del camino en una pared azul: sitúate en la parte derecha y espera a que algún Shy Guy salga para que puedas entrar. Coge la **Fuerza Hielo del primer cofre y la Sartén de T. Tais en el segundo.**

Vuelve a Ciudad Toad y localiza al ama de casa en la vivienda que hay a la derecha del puesto de vigilancia. Te hará una tarta. De nuevo en la Estación Rosa, localiza a **Tragón Guy** y dale la tarta para que ahueque y puedas pasar. De camino a la palanca que abre el paso al tren, acaba con los Shy Guy de fuego utilizando los **ataques estelares y los martillazos múltiples,** y defiéndete con el **ataque transparente de Bow.** Eso sí, bajo ningún concepto utilices un ataque que haga contacto "físico" con ellos porque perderás un turno.

Coge el tren y dirígete a **Estación Verde.** Toma el camino de la derecha y usa el **especial de Bow para atravesar las vallas (4).** Coge la **Nota Extraña,** sube a la plataforma superior y vuela con Parakarry para alcanzar el cofre que esconde el **Diccionario y la Súper Soda.** La Nota Misteriosa, al igual que el Diccionario, debes dárselos al vejete

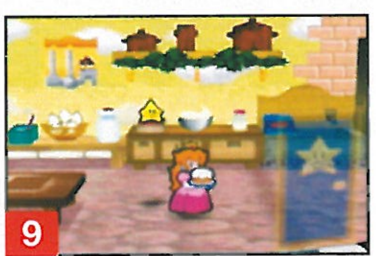
(5) que hay en la casa situada a la derecha de la entrada de Ciudad Toad. Te dará la **combinación secreta** para golpear los bloques en la Estación Verde. Con ello desbloqueas el **paso del tren y una Pieza Estrella.**

Ve a la **Estación Roja** y dirígete a la izquierda para enfrentarte con **Big Lantern Guy.** Sólo le podrás atacar cuando haya luz, lo que conseguirás golpeando repetidamente la mampara y haciendo que se expanda el aro de luz. Nuestra opinión es que **el ataque múltiple de Bow** es el mejor para llevar a cabo esta operación. Una vez que acabes con el fantasma, **se te unirá Watt,** un tipo con el que podrás **localizar objetos ocultos y ver en la oscuridad.**

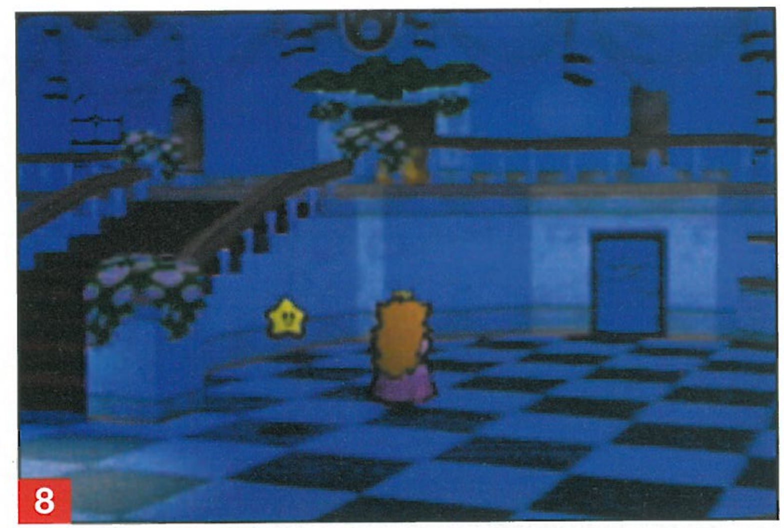
Sal de la sala oscura y usa las plataformas para llegar a la parte superior de las cajas. Con ayuda de Parakarry podrás ampliar el nivel de tu nuevo amigo Watt. Dirígete a la derecha, **revienta la pared con Bombette (6)** y usa a Watt para avanzar en la oscuridad y enfrentarte al General Guy y sus secuaces. La primera tanda de enemigos tienen **siete puntos de vida, la segunda diez y el jefe tiene treinta.** Utiliza especialmente los ataques eléctricos de Watt, el martillo, la estrella fugaz, el muñeco de nieve y la oveja de sueño para jugar con ventaja **(7).**



7



9



8

El Castillo de Peach

Tú misión en esta parte consiste en **hacerle una tarta** al gordinflón de Gourmet Guy, a quien localizarás en la entrada sureste. El colega te dará la **llave para acceder a la cocina,** que está situada en la primera planta a la derecha **(8)**. Con el libro de cocina en tu poder, sigue las instrucciones que te dé la estrella... pero la primera tarta no satisfará a nuestro exigente gordinflón, de modo que tendrás que hacer una segunda **(9)** para que el "amigo" te suelte algo de información valiosa. Mmm, qué buen aspecto tiene...

CAPÍTULO 5



1



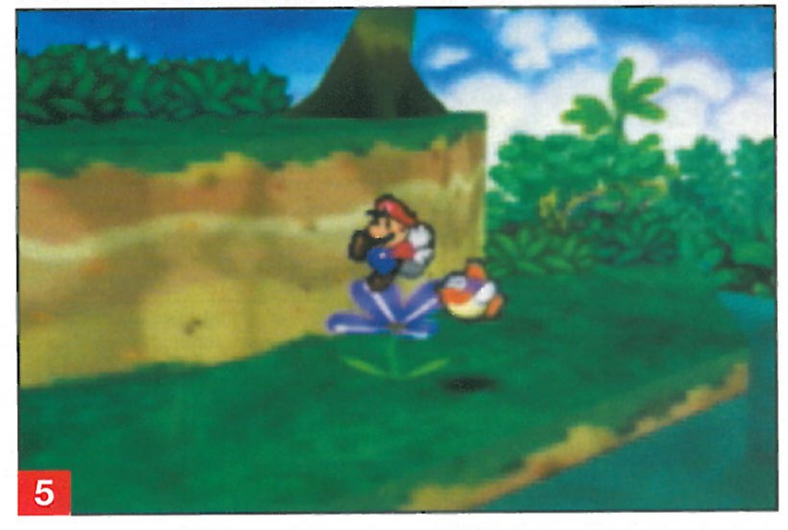
2



3



4



5

Calor en la Isla Lavalava

En el puerto de Ciudad Toad te está esperando una **ballena que requiere de tus servicios** para aliviar su dolorida boca. Llama su atención **(1)** golpeando su espalda con el salto especial. Cuando abra su boca, pasa al interior con ayuda de Watt. Dentro, alcanza al bicho para luchar con él: usa la luz de Watt para atacar y con los golpes normales de Mario será suficiente. Como agradecimiento, la ballena te llevará a **Isla Lavalava.**

De camino a Pueblo Yoshi nos encontraremos con un **explorador acosado por un Fuzzy amarillo (2).** Acaba fácilmente con él a base de martillazos, como si fuera un clavo.

En la siguiente zona, habla con el **Líder de Pueblo Yoshi** para que te dé algo de información, y sigue tu camino hacia la derecha para salvar de nuevo al explorador: cuando los **Spear Guys** pongan la lanza mirando hacia arriba, utiliza el martillo; cuando lo tengan de lado, salta.

Habla con el explorador cuando esté en la esquina derecha, y regresa a Pueblo Yoshi para descubrir que los **cinco "chavales" se han ido a jugar al escondite** sin permiso de sus padres. ¡Encuéntrales!

Primero debes localizar a tu nuevo compañero, **Sushie:** ve a la primera zona del bosque, ábrete paso entre los arbustos cuando aparezca el signo de admiración, ve hacia la derecha y por fin golpea el árbol de la esquina superior izquierda para que baje **(3)**.

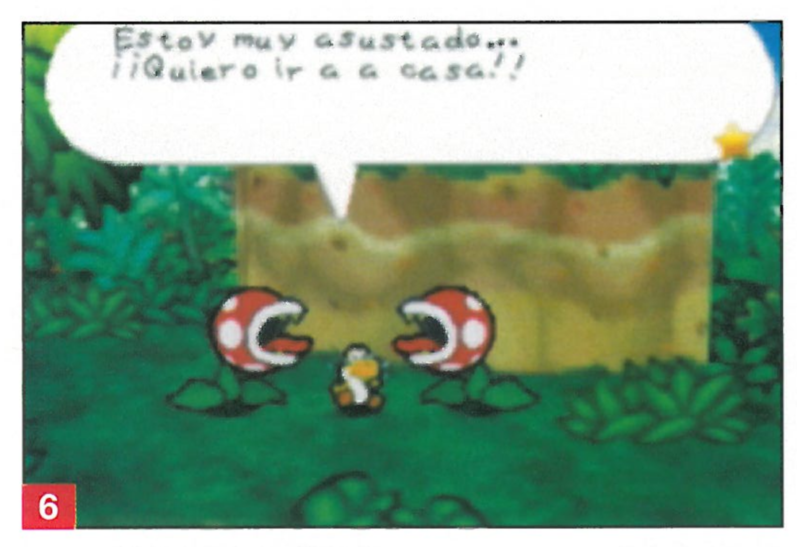
Móntate en Sushie (tendrás que bucear para pasar los puentes) y dirígete a nado hacia la zona del bosque que está más a la izquierda. Escondido entre los arbustos junto al árbol de la parte izquierda, se encuentra **Yoshi rojo,** pero antes tendrás que **enfrentarte con los M.Bushes (4)** a martillazo limpio.

Yoshi verde se encuentra escondido en una cueva. Para localizarla, partiendo de la zona donde encontraste al Yoshi rojo, ve hacia arriba y utiliza la planta **(5)** que hay en la parte superior con el salto especial para llegar a la plataforma. La tubería que da acceso a la cueva está escondida entre los arbustos, así que sólo podrás localizar a Yoshi verde utilizando la luz de Watt.

El siguiente es el **azul.** Desde la zona de Yoshi verde, con ayuda de Sushie ve hacia la izquierda, golpea con tu martillo el tronco para que te abra paso, y echa un ojo a la izquierda de la pantalla.

Yoshi amarillo está siendo intimidado por dos plantas carnívoras **(6)** a tres zonas a la derecha de donde estaba Yoshi azul. Usa el **ataque múltiple de Bow** para acabar con las plantejas.

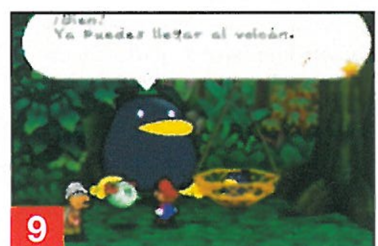
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Cómo responder a las preguntas en el Castillo de Peach. Y cómo conseguir objetos muy útiles.



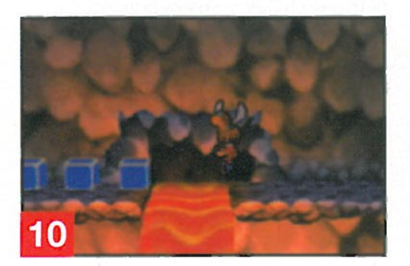
6

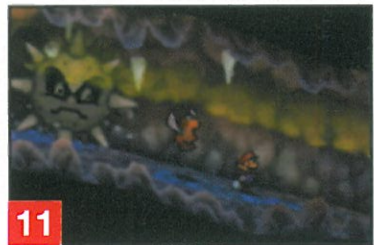

7


8

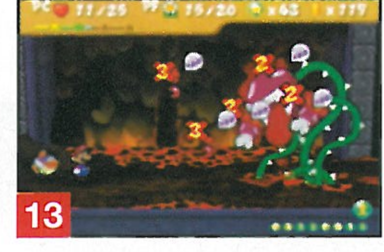


9

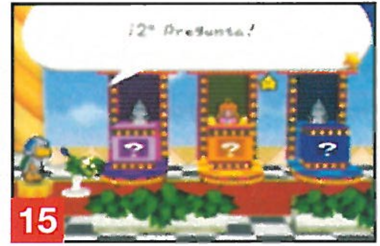

10


11


12


13


14


15

Para localizar al último Yoshi, toma el camino que hay en la zona derecha del bosque donde encontramos a Yoshi verde: ábrete camino golpeando el tronco y utilizando a Sushie para llegar al camino de la parte inferior. **Yoshi morado** está escondido en el árbol de la izquierda.

Cumplida la misión, ve a hablar con el Líder de Pueblo Yoshi para conseguir el **Cuervo Jade.** Coloca este objeto en la estatua que está a la derecha de donde pillaste a Yoshi verde **(7)**. Abrirás un nuevo camino que te llevará directo a un puzzle. Consiste en colocar los bloques tapando los agujeros, de tal forma que el agua subterránea desbloquee la roca que obstaculiza el camino **(8)**. El último obstáculo antes de llegar al monte será enfrentarte contra **tres plantas carnívoras y Magickoopa.** Utiliza ataques múltiples y ensáñate con Magickoopa utilizando el salto especial. Cuando te toque atacar con tu compañero, dale al ataque múltiple de Bow.

Sube a la copa del árbol y habla con el pájaro gigante **(9)** para obtener la **Piedra Ultra.** Además te conseguirá la cesta para llegar al Monte Lavalava. Antes de entrar en el monte, asegúrate de salvar en el pueblo.

Monte Lavalava

Tras ser identificado por la planta carnívora, la siguiente sala es simplemente de plataformeo como en los viejos tiempos. Superada la prueba, si te enfrentas con los enemigos de fuego, bajo ningún concepto utilices ataques de contacto, porque además de acabar chamuscado perderás un turno. En la siguiente sala, utiliza la manivela para llegar a la puerta de la derecha, que te llevará a una **piedra especial** que amplía el nivel de alguno de tus compañeros.

De nuevo en la sala de las manivelas, localiza la puerta situada en la parte inferior izquierda. Da paso a una **habitación dividida por un río de lava:** lo único que tienes que hacer es colocar los bloques que hay a la izquierda (primero tendrás que llegar con Parakarry) **(10)** de tal forma que tapen la entrada de la lava y puedas pasar a otra habitación. Allí debes colocar otros dos bloques en la lava, y luego utilizar a Parakarry para llegar al otro lado y pillar el **Ultra Martillo**. Con este nuevo poder, será muy fácil reventar el cubo que obstaculiza la entrada de la sala de las manivelas. Una vez hecho, cruza la habitación con otra manivela y... **¡prepárate para correr!** En el pasillo te estará esperando una **roca con ojos y pinchos** para hacerte añicos **(11)** ¿Solución? Pulsar el botón Z. Una vez ¡salvado!, tendrás que enfrentarte a otra sesión de plataformas sin complicaciones, hasta una sala llena de **cubos dorados.** Lo primero aquí es **mover el cubo azul (12)** de la derecha de la pantalla para utilizarlo de escalera donde están situados los cubos. Reviéntalos con el martillo, y la bola con pinchos saldrá disparada hacia la derecha, llevándose por medio al explorador y abriéndote el camino. Recupera vida, salva el avance, recoge los objetos de la derecha y **prepárate para luchar contra la piraña de lava (13)**.

La piraña grande tiene **cuarenta de vida y entre cinco y siete de ataque.** Las pequeñas tienen **ocho de vida, cuatro de ataque,** y de vez en cuando te lanzarán unos mini enemigos que cuentan con seis puntos de ataque, pero sólo uno de vida. La estrategia que debes ejecutar es la siguiente: el truco consiste en **conseguir que las pirañas te ataquen lo menos posible,** utilizando técnicas como dormir, y aprovechándonos de los ataques múltiples. Con éstos haremos que las pirañas pequeñas se queden KO durante unos turnos y así podamos centrarnos en la grande. **Cuando las pirañas estén protegidas por el fuego, utiliza el chorro de agua de Sushie** para atacar y su defensa de agua cuando veas que van a hacer lo propio contigo.

Cuando acabes con él, sal pitando del monte: **revienta la pared (14)** de la plataforma superior con Bombette... y a correr se ha dicho.

El castillo de Peach

Dirígete a la sala central (donde la cocina) y ve a la habitación que está a la izquierda para **participar en un concurso al más puro estilo televisivo (25).** Las respuestas, por orden, tienen que ver con **pirañas de fuego, flores, Chomp, El Jardín Florido, la Princesa Peach, una flor, el Rey Bowser, Boo, el Jardín Florido y el Castillo de Bowser...**

CAPÍTULO 6

















Flores y Nubes...

Para poder entrar en este nivel, necesitas **plantar cuatro semillas en el jardín de Ciudad Toad** que está en la plaza con la puerta de la estrella. En Isla Lavalava, tomando el camino de la derecha donde encontraste a Yoshi morado, coge la **Vasija Volcán** del cofre y dásela al explorador en Pueblo Yoshi. Te recompensarán con una semilla.

La segunda semilla la encontrarás después del encontronazo con el "huevón" **(1)**. Cuando regreses a Ciudad Toad, mira en el jardín a la izquierda del río, donde el puesto de vigilancia, tras hablar con la flor.

La siguiente está en la **zona montañosa** del segundo capítulo, donde muestra la imagen **(2)**.

La cuarta y última la encontrarás en el **bosque misterioso del tercer capítulo,** en medio de la cuarta zona. Regresa a Ciudad Toad y dale las semillas a la chica que hay al lado del jardín. Las plantará y aparecerá la puerta al siguiente nivel.

Tras conversar con el árbol, dirígete al este para ayudar a una flor que está siendo acosada por los Topos Monty y un florista detrás de un árbol. Cuando te libres de ellos, obtendrás la **judía mágica.** Antes de irte, golpea el árbol para conseguir una **Baya roja.** A continuación vuelve donde el árbol parlante y dirígete al suroeste. Dale la Baya Roja a la planta roja para que te deje pasar y puedas golpear el árbol en busca de una **Baya Amarilla (3)**. Sigue hacia la izquierda y habla con la planta que hay bajo el árbol acristalado para que te regale el **Abono Fértil.** Vuelve donde el árbol parlante y dirígete al sureste para darle la Baya Amarilla a la planta y así te deje pasar la zona de plataformas: las primeras no tienen complicación con el salto de Mario, pero la última requiere la habilidad de Parakarry **(4)**.

Más hacia el este, además de coger la **Baya Azul** del árbol que está a la derecha del todo, tienes que hablar con **Lily,** que te contará que necesita la **Piedra Agua.** Vuelve al árbol parlante y toma ahora dirección oeste. Pasa con la Baya Azul y, en el laberinto, **acaba con las nubes** a base de ataques múltiples. Para salir del laberinto, el truco está en la parte superior izquierda: hay un **camino secreto entre los arbustos** que te lleva a la tubería de salida. Aquí te estará esperando una planta muy cursi, que te pedirá algo más bonito que su Piedra Agua. Vuelve donde el árbol acristalado y habla con la flor para hacerte con la **Baya Cristal** que necesitas para que la planta cursi te dé la piedra **(5)**. Ahora colócala en el agujero que hay en el suelo donde está Lily y obtendrás **Agua Fría.** Ve a este árbol **(6)** con ayuda de Sushie y recoge la fruta de un martillazo.

De nuevo donde el árbol parlante, dirígete al noroeste y dale la Baya Burbuja a la planta: creará un **globo** para que puedas **atravesar el camino de pinchos.** Más a la izquierda, coge el **Mega Golpe** que está en la estructura de piedra y hablarás con el Sol que está en la torre, al oeste. A la salida te estará esperando **Lakilester,** a quien podrás abanicar y abofetear con ayuda de Bow para que se una a tu equipo y de este modo no tengas problema a la hora de atravesar los pinchos y la lava. Vuelve donde el árbol parlante sorteando los pinchos con tu nuevo amigo, y dirígete al noreste. Verás unas **plataformas de colores,** de ésas que el cuerpo te pide machacar, así que sigue las siguientes instrucciones: Pulsa el rojo, ve al otro lado y activa el verde y el morado. Ve a la izquierda y salta sobre el verde. Vuelve a la derecha y salta de nuevo sobre el verde.

Una vez en tierra firme, métete en la cueva de la derecha y ve a la izquierda para utilizar el bumper que te llevará directo a una nueva ampliación de poder para uno de tus compañeros. Ahora sí, dirígete a la derecha del todo y golpea la máquina **(7)** en el lado de la izquierda. Esto **provocará a Magickoopa y los Lakitus,** así que machácalos a estrellazos y acaba con la máquina. Regresa donde el árbol parlante por última vez, y **planta la Judía Mágica.** Pon el Abono Fértil y el Agua Fría en la tierra, y harás que la planta crezca y crezca hasta subir al cielo, donde nos enfrentaremos con **Huff N. Puff,** un tipo que tiene **sesenta puntos de vida, cinco de ataque, y se descompone en mini enemigos con uno de vida y dos de ataque.**

Para acabar con él, debes **atacarle** primero con los **pinchos de Lakilester,** y acto seguido utilizar ataques múltiples de las estrellas o tirar de rayo. Cuando veas que te va a atacar con su demoledor rayo **(8)**, **saca a Bow y haz desaparecer a Mario.**

El castillo de Peach

Nada más salir de la habitación de Bowser, **utiliza el paraguas** que ganaste en el concurso de la fase anterior. Con él te transformarás en el guarda que hay en el hall.

Métete en la biblioteca y habla con el guardia que hay a la izquierda del todo para conseguir una Estrella Fugaz. Con ella podremos realizar ataques múltiples. Lo siguiente es hacernos con la **Llave Castillo,** que está en manos de otro guardia que está esperando el relevo. Podremos visitarlo si nos metemos por la **puerta que tiene una estrella dibujada.** Ahora dirígete a la primera planta del hall y usa la llave para salir. **Transfórmate en el bicho verde (9)** que está durmiendo y vuelve donde el guardia que espera el relevo para que te deje pasar y te descubran de nuevo. Sí, continuaremos...

- Consejos únicos para ridiculizar a los coches rivales.
- Todas las piezas para convertir tu 600 en un F-1.
- Lista completa de "bugas" y todas las clases analizadas.

Aquí el que no corre... ¡vuela!

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP

"La carrera está punto de empezar, el volante te quema entre las manos y el semáforo ya está en verde. Ahora el motor de tu coche ruge con fuerza y los rivales comienzan a desaparecer a lo lejos mientras un sudor frío recorre tu frente... ¡Dios mío, no puedo alcanzarlos...!" ¿Desesperado porque no ganas ni una carrera? Pues sigue estos consejos, son la clave para ganar el oro en todos los circuitos y dejar a los rivales tirados ¡Brommm! (llegada).

CLAVES PARA QUEMAR EL ASFALTO

- **Practica antes de empezar a correr.** Aprenderás a derrapar y a controlar el coche.
- Al loro con la salida. **Pisa el acelerador un instante antes de que se encienda la segunda luz en ámbar.**
- **El terreno influye. Sobre tierra,** notarás que **el coche tiene menos agarre que en asfalto. Y con lluvia, harás más trompos.**
- **Evita a los coches rivales.** Cualquier choque provocará que pierdas velocidad. Vigila también la retaguardia.
- **Contravolante y derrape** son las claves para triunfar. Para la mayoría de curvas, no sueltes el acelerador, ajusta la trazada y pisa el freno mientras giras. Si la curva es pronunciada, reduce con antelación y frena a tope en el giro.



CÓMO TOMAR LAS CURVAS

CURVAS SENCILLAS
Podrás tomarlas prácticamente recto. En pantalla no verás ningún indicativo y tampoco te supondrán problema alguno.

CURVAS DE GRADO 1 (90º)
Intenta trazarla lo más recto posible, pero **frena si el coche se te va de las manos.**

CURVAS DE GRADO 2 (en zig-zag)
Reduce la velocidad ligeramente y **da rápido los contravolantes.** Atento a las pistas de tierra o asfalto mojado **(1).**

CURVAS DE GRADO 3 (180º)
En las "horquillas" tienes que frenar obligatoriamente. **La clave está en reducir velocidad antes de lo que te dicten los instintos (2).**





LISTA DE COCHES

Aquí tienes la lista completa de coches, con sus **características de serie** y las máximas con **todas las piezas ya colocadas.** Pero un momento colega, ¿y esos números? Sabes que cuando vas a **seleccionar un coche** puedes ver sus características **(handling, top speed y acceleration)**, y cada una tiene un número de barras **para compararlo con otros modelos.** Pues también **te damos** todos esos datos, indicándote el **número exacto de barras,** para que no te dejes la vista en la Advance.

	H	TS	A	H (máx.)	TS (máx.)	A (máx.)
DAIHATSU						
Move GPSX2 (*)	16	6	8	23	21	10
Midget II K100P (BC-Speed Star)	18	1	1	25	16	3
HONDA						
Capa GA4 (*)	12	8	8	19	23	10
Civic TypeR EX9 (*)	8	8	10	15	23	12
Acura Integra TypeR DC8 (BC-Hornet)	7	8	11	14	23	13
S2000 AP1 (MC-Freeway)	7	8	12	14	23	14
Acura NSX NA2 (HSC-Response)	7	15	14	14	30	16
MAZDA						
MX-5 Miata NB8C (*)	10	8	10	17	23	12
RX-7 FD3S (MC-Running Free)	7	15	14	14	30	16
MX-5 Miata NA8C (HSC-Stardust)	11	6	11	18	21	13
RX-7 FC3S (PC-Fox)	8	12	14	15	27	16
MITSUBISHI						
FTO DE3A (*)	8	8	11	15	23	13
Lancer GSR Evolution VI CP9A (MC-Dirt Park)	8	14	14	15	29	16
Lancer GSR Evolution III CE9A (HSC-Drift Park)	8	13	13	15	28	15
GTO Z16A (HSC-Rough)	8	14	12	15	29	14
NISSAN						
March AK11 (*)	18	2	1	25	17	3
Silvia PS13 (*)	10	13	13	17	28	15
180SX RPS13 (*)	10	13	12	17	28	14
Cube AZ10 (BC-Cross)	16	6	5	23	21	7
Silvia S14 (BC-Halfdump1)	10	13	12	17	28	14
Skyline GT-R BNR32 (MC-Bullet)	8	14	13	15	29	15
Silvia S15 (MC-Big Trap)	8	14	12	15	29	14
Skyline GT-R BCNR33 (HSC-Doglake)	8	14	13	15	29	15
Skyline GT-R BNR34 (HSC-Inline Four)	8	15	14	15	30	16
Fairlady Z Z32 (PC-Skyline)	8	14	13	15	29	15
Sileghty RPS13 (PC-Free Speed)	10	13	13	17	28	15
SUBARU						
Impreza WRX STi version VI GC8 (*)	8	13	14	15	28	16
Legacy B4 BE5 (HSC-Yellow Post)	8	14	13	15	29	15
Legacy TouringWagon BH5 (PC-Black Eye)	12	13	7	19	28	9
Impreza WRX Sti GDA (PC-Barracuda)	10	14	14	17	29	16
SUZUKI						
wagonR RR MC21S (*)	16	6	8	23	21	10
TOYOTA						
Vitz SCP10 (*)	16	6	5	23	21	7
Sprinter Trueno AE86 (*)	12	8	5	19	23	7
MR2 SW20 (*)	8	12	13	15	27	15
Altezza SXE10 (*)	11	8	9	18	23	11
bB NCP31 (BC-Nightwalk)	14	6	6	21	21	8
Corolla Levin AE86 (BC-Main Street)	12	8	5	19	23	7
MR-S ZZW30 (BC-Zero)	11	12	11	18	27	13
Mark II TourerV JZX90 (BC-Bayside)	8	14	12	15	29	14
Celica ZZT231 (MC-Turnpike)	10	8	9	17	23	11
Celica ST205 (MC-Dash)	10	13	12	17	28	14
Chaser TourerV JZX100 (MC-Caution)	8	14	12	15	29	14
Supra JZA80 (HSC-Outburn)	8	15	12	15	30	14
Aristo JZS161 (PC-Good Line)	10	13	12	17	28	14
MR2 AW11 (PC-Halfdump2)	12	8	8	19	23	10
Supra JZA70 (PC-Wild Boar)	11	12	12	18	27	14

(H)=Handling; **(TS)**=Top Speed; **(A)**=Acceleration; **(BC)**=Begginer Class; **(MC)**=Medium Class; **(HSC)**=High Speed Class; **(PC)**=Professional Class; **(*)**=Seleccionable desde el principio.

CLASES: SUS CIRCUITOS Y LOS MEJOR

BEGGINER CLASS

En esta primera categoría hay circuitos **plagados de rectas** ideales para pisar a fondo y curvas **suaves y sencillas.** Los coches más **recomendables** son el **Toyota MR2** y, sobre todo, el **Subaru Impreza WRX Sti version VI**. Ambos son manejables y veloces, pero desde luego **no debes olvidar** tampoco al excelente **Nissan 180SX,** y al no menos bueno **Nissan SILVIA PS13** (con algo más de aceleración que el 180SX).

MEDIUM CLASS

Los circuitos empiezan a "torcerse", así que **deberías dominar el derrape.** También tenemos el **primer circuito mojado** (Big Trap), así que deberás recurrir al freno más a menudo. Te aconsejamos **los coches de la anterior categoría,** si ya les has colocado las piezas pertinentes. Por otro lado, prueba también con el **Nissan SILVIA S14** por su excelente manejo y mejor velocidad y con el **TOYOTA MR-S** debido a lo completo de sus características, pese a **ser más lento.**

HIGH SPEED CLASS

Si aún no tienes en tu poder el **SKYLINE BNR32**, el **RX-7 FD3S** y el **CELICA ST205**, hazte con ellos **cuanto antes.** Son **ideales** para superar con garantías esta clase. Estos vehículos, junto al **LANCER GSR Evolution VI** o el **SILVIA S15 de Nissan**, son rápidos y compensan su **flojo manejo**, comparado con el de otros coches más manejables (aunque lentos), con una **gran aceleración**. Apura al máximo en la curvas y **no tires la toalla** a las primeras de cambio, porque puedes **ganar una carrera** pese a cometer fallos "gordos". Eso sí, **si te sales mucho de pista, adiós.**

BEGGINER CLASS	MEDIUM CLASS	HIGH SPEED CLASS
CIRCUIT-1 HORNET Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 23:26 Récord total: 1:24:46 COCHE OCULTO: Acura Integra Type R	**CIRCUIT-2 BULLET** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 27:43 Récord total: 1:28:63 COCHE OCULTO: Skyline GT-R BNR32	**CIRCUIT-4 DRIFT PARK** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Atardecer/Seco Récord de vuelta: 27:31 Récord total: 1:27:26 COCHE OCULTO: Lancer GSR Evolution III
WINDING-1 CROSS Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Seco Récord de vuelta: 22:13 Récord total: 1:12:11 COCHE OCULTO: Cube AZ10	**WINDING-3 TURNPIKE** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Atardecer/Seco Récord de vuelta: 45:08 Récord total: 2:23:93 COCHE OCULTO: Celica ZZT231	**WINDING-5 DOGLAKE** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 44:28 Récord total: 2:32:45 COCHE OCULTO: Skyline GT-R BCNR33
HIGHWAY-1 NIGHTWALK Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Seco Récord de vuelta: 15:28 Récord total: 00:49:85 COCHE OCULTO: bB NCP31	**HIGHWAY-3 FREEWAY** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 47:30 Récord total: 2:27:56 COCHE OCULTO: S2000 AP1	**HIGHWAY-4 OUTBURN** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Lluvioso Récord de vuelta: 43:85 Récord total: 2:20:31 COCHE OCULTO: Supra JZA80
City-1 MAIN STREET Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 19:45 Récord total: 1:11:10 COCHE OCULTO: Corolla Levin AE86	**CITY-2 DASH** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Seco Récord de vuelta: 24:68 Récord total: 1:21:25 COCHE OCULTO: Celica ST205	**CITY-4 YELLOW POST** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Lluvioso Récord de vuelta: 21:55 Récord total: 1:10:56 COCHE OCULTO: Legacy B4 BE5
DIRT-1 ZERO Terreno: Tierra Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 17:45 Récord total: 1:06:10 COCHE OCULTO: MR-S ZZW30	**DIRT-3 DIRT PARK** Terreno: Tierra Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 47:98 Récord total: 2:31:15 COCHE OCULTO: Lancer GSR EvolutionVI	**DIRT-4 RESPONSE** Terreno: Tierra/Barro Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 26:93 Récord total: 1:28:26 COCHE OCULTO: Acura NSX NA2
HIGHWAY-2 BAYSIDE Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 23:45 Récord total: 1:16:65 COCHE OCULTO: Mark II TourerV JZX90	**CIRCUIT-3 BIG TRAP** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Día/Lluvia Récord de vuelta: 18:68 Récord total: 1:03:80 COCHE OCULTO: Silvia S15	**CIRCUIT-5 ROUGH** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Lluvioso Récord de vuelta: 42:61 Récord total: 2:14:23 COCHE OCULTO: GTO Z16A
DIRT-2 HALFDUMP1 Terreno: Barro/Tierra Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 25:65 Récord total: 1:23:48 COCHE OCULTO: Silvia S14	**WINDING-4 CAUTION** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Seco Récord de vuelta: 48:60 Récord total: 2:32:66 COCHE OCULTO: ChaserTourerV JZX100	**HIGHWAY-5 STARDUST** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Lluvioso Récord de vuelta: 26:40 Récord total: 1:23:43 COCHE OCULTO: MX-5 Miata NA8C
WINDING-2 SPEEDSTAR Terreno: Asfalto Situación/Clima: Atardecer/Seco Récord de vuelta: 49:08 Récord total: 2:34:51 COCHE OCULTO: Midget II K100P	**CITY-3 RUNNING FREE** Terreno: Asfalto Situación/Clima: Noche/Seco Récord de vuelta: 21:58 Récord total: 1:14:20 COCHE OCULTO: RX-7 FD3S	**DIRT-5 INLINE FOUR** Terreno: Barro Situación/Clima: Día/Seco Récord de vuelta: 31:70 Récord total: 1:45:95 COCHE OCULTO: Skyline GT-R BNR34

COCHES

PROFESSIONAL CLASS

Aquí encontrarás algunos **circuitos realmente duros,** en los que el líder empieza con una **ventaja abismal** respecto a ti. De hecho, en la primera vuelta es probable que aún **sigas quinto o sexto,** pese a haber realizado un buen crono. Sin embargo, con el **coche adecuado** y sin apenas fallos el primer puesto es tuyo, aunque todo se decidirá en la última vuelta. Prueba con el **SUPRA JZA80**, las versiones de **Nissan SKYLINE BCNR33** y **BNR34**, el **GTO Z16A** y **Acura NSX** (cualquiera de ellos lo obtienes en **High Speed Class**). Tampoco pierdas de vista al **Legacy B4 de Subaru**. Son soberbios de serie, y con las piezas montadas son **verdaderos bólidos**. Destacan por su **velocidad punta y aceleración**, pero son **menos manejables**. Cualquiera de los coches recomendados en las clases anteriores también **es válido** aquí.

CIRCUIT-6 FOX
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Noche/Lluvioso
Récord de vuelta: 34:03
Récord total: 1:50:56
COCHE OCULTO: RX-7 FC3S

WINDING-6 SKYLINE
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Día/Seco
Récord de vuelta: 34:36
Récord total: 1:56:91
COCHE OCULTO: Fairlady Z Z32

HIGHWAY-6 BLACK EY
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Noche/Lluvioso
Récord de vuelta: 23:45
Récord total: 1:19:00
COCHE OCULTO: Legacy TouringWagon

CITY-5 GOOD LINE
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Día/Lluvioso
Récord de vuelta: 28:58
Récord total: 1:40:55
COCHE OCULTO: Aristo JZS161

DIRT-6 HALFDUMP2
Terreno: Tierra/Barro
Situación/Clima: Día/Seco
Récord de vuelta: 33:88
Récord total: 1:52:58
COCHE OCULTO: MR2 AW11

CIRCUIT-7 FREE SPEED
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Día/Lluvioso
Récord de vuelta: 44:13
Récord total: 2:16:46
COCHE OCULTO: Sileghty

WINDING-7 WILD BOA
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Día/Seco
Récord de vuelta: 30:30
Récord total: 1:36:40
COCHE OCULTO: Supra JZA70

CITY-6 BARRACUDA
Terreno: Asfalto
Situación/Clima: Día/Seco
Récord de vuelta: 18:40
Récord total: 00:59:75
COCHE OCULTO: Impreza WRX Sti GDA

TRUCOS Y SECRETOS

MODO KARTS
Debes **quedar primero** en todos los circuitos de **BEGGINER CLASS, MEDIUM CLASS** y **HIGH SPEED CLASS**. Si quieres ahorrarte esfuerzos, **mantén presionados L y R** en la pantalla del título y presiona primero **Izquierda** y luego el **botón B**. Oirás un sonido de confirmación.





MODO FÓRMULA 1
Queda primero **en todos los circuitos** y obtendrás este modo extra. Además, cuando vuelvas a correr en **Professional Class** ¡tus rivales serán F1! Otra forma **más rápida** de conseguirlo es manteniendo **L y R** en la pantalla del título y presionando primero **Derecha** y luego **B**. Oirás un sonido de confirmación.

TODAS LAS PIEZAS
Las obtendrás **con los coches ocultos** tras la carrera en Begginer Class, Medium Class y High Speed Class **(basta un segundo puesto)**. También las logras manteniendo presionados **L y R** en la pantalla del título y pulsando **Diagonal Abajo Derecha** y luego el botón B. Al introducirlos correctamente oirás un **sonido de confirmación**.





TODOS LOS COCHES
Queda primero (gold) **en los ocho circuitos** de cada campeonato, o **mantén presionados** L y R en la pantalla de título y pulsa **Diagonal Arriba Izquierda** y luego **B**.

TODAS LAS PISTAS
Hay 32, y las desbloqueas **según progresas** en el campeonato. Se abren también **si mantienes presionados** L y R y luego pulsas **Diagonal Arriba Derecha** y **B**.





PASSWORD MAESTRO DE NINTENDO ACCIÓN
Si lo quieres es **tener todo de golpe** y conseguir todos los coches, modos extra, piezas y desbloquear todas las pistas, prueba con este **increíble password**:

2zjQ Pn/Q /s1Y XWv2



- Con quién hablar, qué pedir, por dónde ir... todas las respuestas a tus preguntas.
- Los hechizos para acabar con los peores enemigos.
- Todos los pasos para llegar al final sano y salvo.

¿Quieres aprobar con nota la clase de magia?

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

SEGUNDA PARTE Y FINAL

En esta entrega: conseguimos el cromo de Circe, derrotamos a los trolls con los hechizos adecuados, conocemos al perro de tres cabezas, capturamos cinco gallinas para un tal Norberto, y combatimos contra piezas de ajedrez.

12 Busca tu próxima clase (continuación)

12.6 Clase de Historia de la Magia: encuentra el cromo de Circe

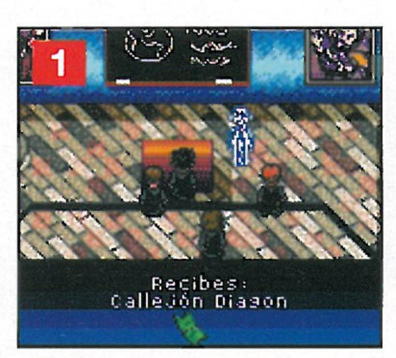
Sube al cuarto piso, camina hacia arriba, gira a la izquierda y entra por la puerta que hay junto al espejo. Acércate a tus amigos y habla con Neville para que el profesor Bins se despierte. Cuando lo haga, te dará una **autorización para salir de Hogwarts e ir al Callejón Diagon** a por un **cromo de Circe [1]**. Sal de clase y te encontrarás con Hagrid. Cuando le entregues la autorización; volverás al Callejón Diagon.

Una vez allí, entra en la Droguería y **compra algunas pociones.** Ve a **Gringotts** y habla con el individuo que hay cerca de la entrada, junto a **Hagrid [2]**. Este es el hombre que vende el cromo que buscas, pero te enviará a su cámara para recogerlo.

Entra en Gringotts y vuelve a hablar con él. Te autorizará a entrar en su cámara y serás conducido a ella por el director. Obviamente, cuando entres observarás que te han tendido **una trampa**.

En el enfrentamiento **contra las tres ratas [3]**, lo mejor que puedes hacer es usar el **hechizo Flipendo Tria** hasta eliminar a las ratas pequeñas, y luego **Incendio Uno contra la rata grande.** Aunque será muy útil que tengas pociones a mano, tu nivel debe ser 18 o mayor.

Ahora sal de Gringotts, habla con el hombre del cromo para devolverle la llave de la cámara y Hagrid se acercará para volver a Hogwarts. Cuando estés otra vez en la clase de Historia de la Magia, habla con Binns para finalizar la lección. Y cuando completes todas las clases, volverás al comedor para cenar. Aquí el rencoroso **Draco se acercará para retarte a un duelo de magos [4]**.













13 Vete al Salón de los Trofeos para el duelo a medianoche

Dirígete al tercer piso, entra por la puerta que hay más al sur y estarás en el **Salón de los Trofeos**. Camina hacia la izquierda y en cuanto veas que aparece Filch, sal por la puerta que hay a tu lado. Sal de la **Galería de Armaduras** por la puerta de la derecha, escucha con atención el **diálogo sobre la Piedra Filosofal** y observa a quién te encuentras cuando intentas esconderte **[5]**. Después de tu aventura, vuelve al séptimo piso y entra en **Gryffindor.**

14 Salva a Hermione del ataque del Trol

Después de que Hermione escuche lo que dices de ella, saldrá corriendo escaleras arriba. La **profesora**

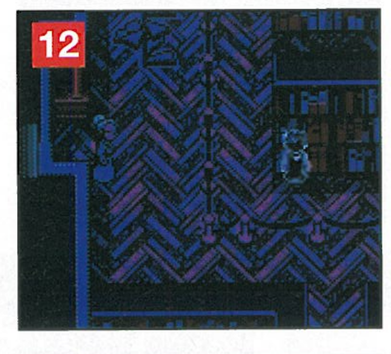






















McGonagall te pedirá que vayas a buscarla, pero primero deberás hablar con la chica que hay en el vestíbulo para averiguar dónde está **[6]**. Tras esto, Quirrell te contará que hay un trol en el primer piso. Sube allí para salvar a Hermione del trol. La forma más eficaz de derrotar a este trol **[7]** es usar el **hechizo Mucus Ad Nauseam** para envenenarlo y luego machacarle con el **Verdimillious.** Mucus Ad Nauseam le quitará 20 puntos de salud en cada turno.

Tras derrotar al trol, sal de los lavabos, habla con Hermione y ve a la cabaña de Hagrid para obtener información del **perro de tres cabezas** (Fluffy).

15 Encuentra el Paquete Oculto

Parece que **Peeves quiere fastidiar la Navidad** robándote los regalos. Sal de Gryffindor, baja al sexto piso y entra en la primera puerta que hay a la derecha, junto a las escaleras. Atraviesa el **pasillo secreto** y entra por la puerta del final **[8]**.

Dentro del almacén debes buscar en los cofres que hay en la pared de la derecha para **encontrar tus regalos [9]**. Después de que Filch te pille y la profesora McGonagall te eche la bronca, vuelve al Gryffindor a abrir tus regalos.

16 Explora Hogwarts usando tu bonita capa invisible

Con la capa de invisibilidad puedes **explorar la sección prohibida** que viste en la Biblioteca **[10]**. Para ello, baja al segundo piso y entra por la puerta que hay en la parte superior derecha. Para llegar a la sección prohibida debes caminar hacia la derecha. Si buscas con cuidado podrás conseguir muchas cosas sin que te pillen: en la parte central de la primera estantería de la izquierda obtienes una **Receta de Pociones**; en el extremo izquierdo de la estantería de detrás, aprenderás el hechizo **Petrificus Totalus [11]** y en el extremo de la primera estantería de la derecha consigues el hechizo **Locomotor Mortis**.

En cuanto tengas los tres objetos, debes acercarte al extremo izquierdo de la primera estantería de la izquierda y buscar otro libro. En ese momento, aparecerá **Madam Pince** para ver qué pasa **[12]** y tendrás que salir de la biblioteca usando la **escalera de caracol de la derecha,** o te pillarán. En el piso superior debes avanzar hacia la izquierda hasta salir al pasillo del tercer piso.

Sube al quinto piso, dirígete al pasillo que hay a la derecha y sigue avanzando para evitar que te cojan. Finalmente encontrarás el **espejo de Oesed [13]** y tras una secuencia en la que descubrirás cosas interesantes, podrás volver a tu camita en Gryffindor.

17 Vete a la Cabaña de Hagrid y captura 5 pollos para Norberto

Después de la secuencia de la Biblioteca, debes bajar al vestíbulo, salir fuera de Hogwarts y entrar en la **Cabaña de Hagrid,** donde sabrás más de la Piedra Filosofal.

En cuanto **Norberto salga del huevo [14]** deberás ir fuera a buscar 5 gallinas para alimentarle. Cuando veas una gallina correteando por el campo, persíguela y pulsa A para entrar en batalla. Cada batalla ganada es una gallina **[15]** y cuando las derrotes a todas podrás volver junto a Hagrid.

Después de una nueva secuencia en la Biblioteca, vuelve a la Cabaña de Hagrid. En cuanto llegues deberás volar para capturar a Norberto.



EN LA PÁGINA SIGUIENTE > Los hechizos imprescindibles para acabar con las terribles piezas de ajedrez... y llegar al final.







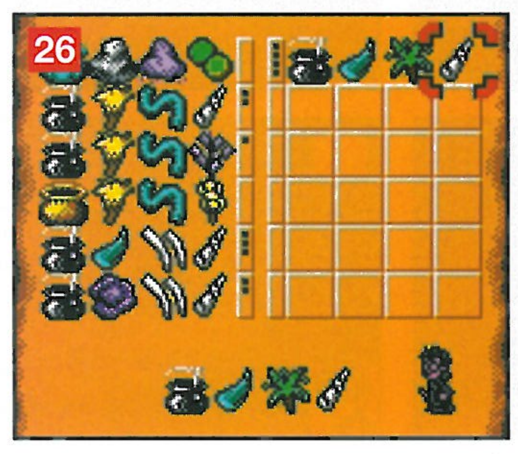




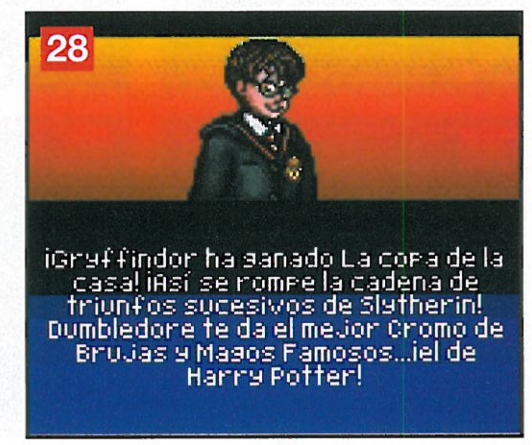












18 Lleva a Norberto a la Torre de Astronomía

Vete a la **Cabaña de Hagrid y recoge a Norberto.** Sube al séptimo piso y entra por la puerta que hay en la parte superior izquierda **[16]**.



Avanza por el pasillo de Astronomía hasta llegar a la torre, y deja a Norberto en buenas manos. Cuando bajes de la torre te pillarán y te tocará pagar 50 puntos por cabeza.

19 Encuentra el Unicornio herido

Baja al vestíbulo de Hogwarts, sal fuera y camina hasta la cabaña de Hagrid. Atraviesa el jardín que rodea la cabaña, sal y avanza por el camino de la izquierda hasta encontrarlos a todos.

Cuando estés en el bosque, debes caminar rumbo al oeste (izquierda) y siempre que veas un camino hacia abajo debes tomarlo hasta encontrar a Hagrid. A continuación habrá una pequeña animación hasta **dar con los centauros [17]**. Vuelve por donde viniste y continúa hacia el sur hasta encontrar otra vez a Hagrid **[18]**. Cuando te emparejen con Draco tienes que caminar hacia el este (derecha) y al sur siempre que puedas. Finalmente encontrarás al **unicornio herido [19]**. Cuando acaben los acontecimientos, vuelve a Hogwarts y sube a Gryffindor.

20 Buscar a Dumbledore, porque sin él...

Entra en Hogwarts, sube al primer piso y **habla con la profesora McGonagall [20]**. Como Dumbledore no está, parece que habrá que volver a Gryffindor.

21 Vete al pasillo prohibido

Baja al tercer piso y entra por la puerta que hay en la parte inferior derecha **[21]**. Tras dormir a Fluffy tendrás que ayudar a tus amigos **luchando contra la planta (Lazo del Diablo)** que los inmoviliza **[22]**. Sigue el consejo de Hermione y usa el **hechizo Incendio Duo** primero contra la planta del centro y luego contra las de los lados **[23]**. Recuerda que si no conoces este hechizo deberás luchar usando Incendio Uno hasta subirlo de nivel.

Tras derrotar a las plantas, debes avanzar para cruzar la siguiente puerta y entrar en una mazmorra. Para atravesar la siguiente puerta, tendrás que volar para coger la **llave dorada.** En la siguiente sala verás un **tablero de ajedrez** con unas piezas enormes contra las que tendrás que pelear **[24]**.

Para derrotarlas **[25]** usa primero el hechizo **Petrificus Totalus** y luego el **Mucus Ad Nauseam.** Aunque gastarás muchos Puntos Mágicos, el rival quedará inmovilizado y se irá debilitando poco a poco.

Cuando derrotes a las tres piezas de ajedrez, atraviesa la habitación del trol y enfréntate al **reto de las pociones** en la siguiente habitación **[26]**. No olvides que cada vez que inicies el reto, la combinación que tendrás que descubrir será distinta.

Una vez superado el reto de las pociones, podrás ir a la siguiente habitación y **afrontar los últimos combates [27]**. En ellos, nuestro consejo es que no olvides usar en los combates la misma estrategia con la que derrotaste a las piezas de ajedrez.

Felicidades, el juego ha terminado **[28]**. No te vamos a desvelar cómo es el final. **Si quieres, puedes volver a jugar.** En ese caso que sepas que empezarás con el nivel y los hechizos que aprendiste a lo largo de la aventura. ¡Bien hecho!

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

DOOM 64

- **Menú trucos:** Para acceder al menú debéis introducir el siguiente password: **¿TJL BDFW BFGV JVVB**



F-ZERO X

- Pulsando la siguiente combinación en el menú principal: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquieda, C-derecha y Start. Tendréis todos los circuitos, naves y competiciones de este vertiginoso juego. Sonará el típico ruidillo de confirmación si lo habéis hecho bien.

ISS 2000

- **Jugadores cabezones:** Pulsa ▼(2) ▲(2) ▶ ◀ ▶ ◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

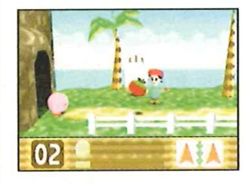


ISS 64

- Descubrir los equipos ocultos: En la pantalla principal mantén pulsado el botón Z y presiona la siguiente combinación: ▲, L, ▲, L, ▼, L, ▼, L, ◀, R, ▶, R, ◀, R, ▶, R, B, A y START.
- Jugadores cabezones: Con Z pulsado y en la misma pantalla, presiona la secuencia con los botones C: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, B, A y START (los tres últimos no son botones C, obviamente). ¡Hala, a correr!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
- **Test de sonido.** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.



PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
- **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, con su nombre y su número en pantalla, deja quietecito el mando y aprende lo que es buena música.



PERFECT DARK

Combat Simulator
Vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con Easy Sims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos, y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro.



GAME BOY ADVANCE

ARMY MEN ADVANCE

– **Password para desbloquear todos los niveles:** Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

– **Desbloquear el modo Magician.** Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

CHUCHU ROCKET!

– **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.

– **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.

– **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.

– **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.

EARTHWORM JIM

Saltar al nivel Buttville
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.

Saltar al nivel Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.

Saltar al nivel For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.

Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.

Saltar al nivel Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.

Saltar al nivel What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

– **Campo Evergreen Country Club:**
Para desbloquearlo deberéis acumular más de 1,7 millones de $.

– **Northern Hill Course**
Menos, $900,000.

– **Seaside Course**
Este está casi hecho... $600,000. También podréis desbloquearlo ganando el torneo Pacific Country Club.

DOOM

Traje anti-radiaciones:
Pausa el juego y mantén pulsados los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.

Modo Dios:
Más de lo mismo. Recuerda, pulsando L y R presiona A, A, B, A, A, A, A, A.

Todas las armas e ítems:
Igual, pero con la siguiente combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.

Invulnerabilidad:
Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.

Mostrar el mapa de la computadora:
Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A. Con el juego pausado, acuérdate.

Desbloquear modo "Berserk":
Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, tras pausar el juego.

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

– **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el raíl. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.

– **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegue al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.

FINAL FIGHT ONE

– **Varios:**
Tenemos cuatro trucos para éste de golpes. Lo bueno: sólo hay que hacer una cosa para activar los cuatro. Lo malo: tenéis que eliminar 2000 enemigos. ¡Ah, los trucos!... son éstos: Comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, tener la posibilidad de elegir a Cody y Guy Alpha y poder repartir puñetazos mucho más rápido.

GRADIUS ADVANCE

– **Todas las armas:**
Pausa el juego y pulsa: Arriba, arriba, abajo,abajo, L, R, L, R, B y A.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

– **A por el troll.** Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y haz un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

IRIDION 3D

– **Desbloquear todos los niveles**
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3**

– **Ver los jefes finales:**
En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

KONAMI KRAZY RACERS

– **Desbloquear a Bear:**
Bear está escondido en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.

– **Desbloquear a King:**
King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul. Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.

– **Desbloquear a Vic Viper:** Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Termina la carrera, salva y prueba el nuevo despeinado crónico potencial.



LADY SIA

– **Niveles de Bonus**
Si consigues un Perfect en cada nivel de un reino, obtendrás un nivel especial de bonus para ese reino.

MONSTRUOS, S.A.

– Nivel Passwords
2: YMB2VN
3: LRB13G
4: 4RB97C
5: 7QCZB9

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

– **Modo Trucos**
Para desbloquearlo introduce como password lo siguiente en la pantalla de título principal: **L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT.**

– **Todas las armas**
Una vez activado el modo trucos comienza a jugar en el nivel que te plazca y, durante la partida, mantén presionado SELECT y pulsa el botón B.

– **Continues Infinitos**
Con el modo trucos activado y una vez comience la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces B. La cuenta se detendrá, y podrás volver a intertarlo las cuantas veces quieras. De nada.

– **Al libre albedrío**
Muy útil para divisar todo el mapeado. Ya sabes, con el modo trucos activado. Comienza una partida y, pulsando SELECT, muévete por la pantalla con la cruceta.

– **Ver todos los niveles**
Presiona esta combinación en la pantalla de título: L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT. Ahora pulsa SELECT y R o L para echar un vistazo a lo que más te interese de cada nivel. Para salir, pulsa Izquierda.

WARIO LAND 4

"Disc-Man":
Todos los cd's que os encontréis (y recojáis) a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room". ¡Ale!, a disfrutar de la música.



RAYMAN ADVANCE

– **99 Vidas**
Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia para conseguir unas vidillas: Izquierda Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.

– **Todos los movimientos especiales**
De nuevo con el juego pausado, mete esto a ver que pasa: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.

– **Invencibilidad**
Con todo pausadito, me introduzca esto: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.

– **Rellenar la salud**
Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.

– **Continues ilimitados**
Si quieres continuar de gorra, sin gastar un Continue, introduce en la pantalla de continuar la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

– **Seleccionar Nivel.**
Tan fácil como introducir este password: JV31-.

– **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce como **password: SP1DY**

– **El principio del final.**
Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**



STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

– **Movimientos especiales con la gorra.** Si tienes problemitas al hacer los golpes especiales en la cruceta de GBA, empieza una partida de un jugador y, sin pausar, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, y A. Debes hacerlo muy deprisa. Ahora sólo tienes que pulsar una dirección en la cruceta y el botón correcto para hacer movimientos especiales.



SUPER DODGE BALL ADVANCE

– **Subir puestos "disparaos"**
Si quieres subir como la espuma en el ranking del modo Championship, reta siempre al equipo en la posición más alta. En cuatro partidos estarás disputando el primer puesto.

– **Desbloquear los Dream Teams**
Tan simple como acabar el modo Championship una vez para que te concedan el equipo **Rockets**, acabar el modo Special Championship para poder ver a los **Iron Men**, y acabar otra vez ese modo para tener a los **Shooters**. A propósito, para...

– **Desbloquear el modo Special Championship**
Cárgate al equipo Rocket en la final, y a seguir dándoles en la breva.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos correspondientes.

Nivel	Password
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BABY FELIX

De la mano de nuestros amigos de Bit Managers que responden todo menos los e-mails de Jimmy, hemos conseguido estos passwords de nivel.

Nivel fácil
- Fase 2: Felix, Mookie, Mamba, Skippy, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Tattoo, Felix, Skippy, Mamba, Facil, Haunted.
- Fase 4: Skippy, Felix, Mookie, Tattoo, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mookie, Mamba, Skippy, Felix, Facil, Haunted.

Nivel medio
- Fase 2: Skippy, Mamba, Mimi, Kitty, Mookie, Medio, Haunted.
- Fase 3: Skippy, Mimi, Tattoo, Kitty, Felix, Medio, Haunted.
- Fase 4: Felix, Kitty, Mookie, Tattoo, Mimi, Medio, Haunted.
- Fase 5: Mamba, Skippy, Mimi, Felix, Kitty, Medio, Haunted.

Nivel difícil
- Fase 2: Mamba, Tattoo, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Skippy, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 4: Mimi, Tattoo, Skippy, Mookie, Felix, Chungo, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mimi, Skippy, Mamba, Mookie, Chungo, Haunted.

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste.
- **Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- **Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- **Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- **Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- **Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- **Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE

- **Ver la secuencia final:** 9?!1N?BKT?51G.
- **Ver secuencia oculta:** Espera a que finalicen los créditos.

CHICKEN RUN

Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

EARTHWORM JIM 2

- **GraveYard**
  En la pantalla de passwords:
  LYBBBB
  BBBBBB
  BBBBLY
- **Desbloquear todos los niveles:**
  EBDNKG
  3BBBBB
  BB3HBL

HORMIGAZ RACING

Nivel	Password
2	BCCB
3	DQGH
4	HGGF
5	NBFG
6	KGBF
7	QGJJ
8	GQHG
9	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords **SHJBBCGB**

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE

- **Menú Trucos:** Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.



READY 2 RUMBLE BOXING

- **Luchar como Kemo Claw:** Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta interesante a la par que bailable combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.
- **Luchar como Nat Daddy:** Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←← ←→←→←. Los pasos de antes, en espejo.
- **Luchar como Damien Black:** Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente (ya, enseguida se acaba): →←→→←←→→→ ←←←.

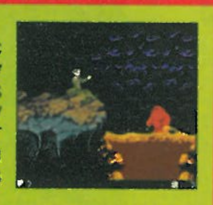
ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Password de nivel	
Submarino:	DCNC
Cala:	XDKV
Fuego:	CFCS
Hielo:	DHCV
Volcán:	TJJT
Interior:	JMFJ
Palacio:	QNFS



SABRINA: ZAPPED!

Tenéis que introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero, por favor, hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito. No os vayáis a arrepentir.
- **Nivel 1-2:** Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
- **Nivel 1-3:** Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.
- **Nivel 1-4:** Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
- **Nivel 2-1:** Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
- **Nivel 2-2:** Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
- **Nivel 2-3:** Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
- **Nivel 2-4:** Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
- **Nivel 3-1:** Cloey, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 3-2:** Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
- **Nivel 3-3:** Jem, Cloey, Cloey, Salem.
- **Nivel 3-4:** Jem, Jem, Cloey, Salem.
- **Nivel 4-1:** Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
- **Nivel 4-2:** Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
- **Nivel 4-3:** Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 4-4:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

SHREK

Password
COMO THELONIUS
- Village: LRSVGTLXM
- Dungeon: YFSVGTLXK

COMO SHREK
- Village: SMHTVKCQR
- Dungeon: TQDFNHGGM
- Swamp: TFGKWLSJJ
- Dark Forest: KDNBQGKVY
- Bridge: KWJPYXCQC
- Castle: YNNHLBMBY

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** Desde luego no es mal tenista, pero nosotros ya hemos comprobado que Carlitos le puede.

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- **Superado Mysterio:** C3K23M.
- **Superado Sandman:** T4Q59J.
- **Superado Vulture:** MM947F.
- **Superado Scorpion:** TS6!96.
- **Superado Kraven:** LR6!9G.
- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- **Desbloquear el bonus "Teddies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla. Bastabte divertido.
- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

X-MEN:MUTANT WARS

Querías unos passwords para verlo todo, ¿o unas gafas? Mira, da igual.

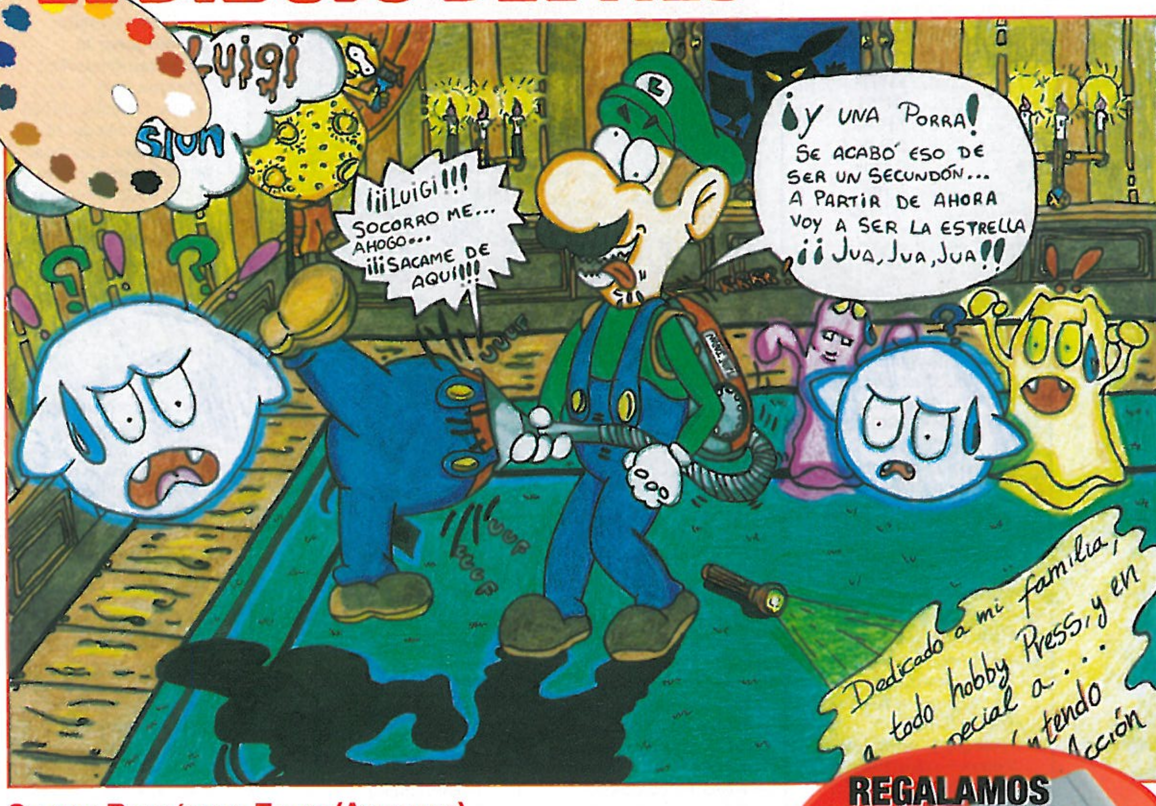
Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

Nivel	Passwords
2:	VBBCWBBBCX9
3:	LBBBHBBBCX9
4:	4BBCRBBBCX+
5:	GHBFLBBBCX9
6:	ZYBBHBCDFX7
7:	QHBBNBCGYX5
8:	8DVDBBCGYX7
9:	DBBDZBCGYX+
10:	XZBFWBCGYX4
11:	N+BDMBC4YX7

ZONA ZERO

EL DIBUJO DEL MES



SERGIO RODRÍGUEZ EIRAS (ASTURIAS)

Mari: ¡Anda, mira! Pues nada. ¡JIMMYYY! Jimmy: Ya estoy aquí, ¿qué se la ofrenda?, ¿vas a aspiDNGNG¡sucurru, me ahugu! Mari: ¡Se acabó eso de ser una secundina! ¡Ji!



JUAN ANTONIO RUBIO (HUELVA)

ALEXANDER CAMARERO (GUIPÚZCOA)

GANADORES DE CONCURSO

JUEGO INSPECTOR GADGET GBA

Juan A. Vizuete Manzano (Alava)
Lorena Bonilla Hidalgo (Alava)
Manuel Verdú Ferrer (Alicante)
David Germán Antolinos (Alicante)
Salvador Vadell Seruera (Baleares)
Albert Petit Vecino (Barcelona)
Roger Cervera Llorens (Barcelona)
Miguel A. Barrera García (Castellón)
Pilar Carazo Montijano (Granada)
Roberto Molina Díaz (Granada)
Manuel Buil Mur (Huesca)
Diego Varela Vázquez (León)
Celia Santos Tapia (León)
Marta Dolcet Negre (Lleida)
Santiago Redondo Mejía (Madrid)
Alvaro García Cuenca (Madrid)
Rafael Sánchez Casademont (Murcia)
Miguel De La Fuente Gómez (Salamanca)
Roberto González Guijarro (Toledo)
Daniel Torres Caudet (Valencia)

REGALAMOS CONTROLLER PAK

¿SE TE HAN ACABADO LAS IDEAS? ¿ACASO NO TE MOLARÍA VER TU SUPERDIBUJO AQUÍ? ¿ES QUE TENGO QUE HACERLO YO TODO?



FABIOLA DÍAZ (CIUDAD REAL)

Mari: Ji... Link, ¿me regalarás algo para el 14-F? Jimmy: 32 pendientes, Ma... Zelda.

SECCIÓN "JUEGO MUCHO"

Sí, Alejandro Martínez. Desde luego, la idea de hacer una sección llamada "récords de los más picados" es, al menos, interesante. La pega es que el virus de la viruela aún no ha sido erradicado mundialmente, con lo que ciertos y muy respetados congéneres se podrían confundir y mandar fotografías más dignas de un tratado de Dermatología aplicada, que de nuestra siempre humilde publicación. ¡Bueno, a ver quién le supera!

¡Hola Nintendo Acción!
Me gusta mucho vuestra revista y todas las secciones de la Zona Zero. Pero os falta una muy importante que es la de los récords de los más "picados".
Aquí está vuestra primera carta y primer récord. ↓

Perfect Dark
Joanna
Ruinas Skedar - Templo
Tiempo de Misión
Nuevo Agente

Si habéis visto bien son 14 días, 22 horas, 21 minutos y 6 segundos que son unas 308 horas. Ya os hacía falta esta sección y un saludo a Jimmy.

Socio Nº 450005

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSEJOS

LOS 5 PASOS QUE NO DEBES DAR DURANTE UNA NOCHE DE FIESTA EN AUSTIN, TEXAS, USA, MI FINCA DE CORIA CITY (TENDRÍA QUE IR MÁS).

1 OBSERVAR A TODA LA GENTE DE LA FIESTA.

"Ande fueres, haz lo que... el viernes", le vino a la cabeza al acólito de NA que allí andaba para no sé qué del Turok de GC. Como los viernes nunca hacía nada, se quedó frente a la plebe, se mosquearon, y se llevó una paliza multitudinaria.



2 HACER AMISTAD CON MENOS GENTE.

Tras dar gracias a Zeus por permitir que la cámara saliese ilesa, el discípulo intentó hacer amistad con dos tipos más parados aún que él. Pasó muchas horas intentando sacarles una palabra... o movimiento.



3 ALEJARSE DE LAS AMISTADES.

Cuando ya caminaba hacia la salida, fue interjeccionado por una fémina, a la voz de "¡EH! ¡FOTO!" (lo de "¡acabao!", lo obviaremos piadosamente). Dándose la vuelta y admirando su sublime idiocia, accedió a hacer una foto a las chicas con los chicos de cartón que había dispuesto la organización, en previsión de una escasa asistencia.



4 HACERSE UNA FOTO CON DOS CHICAS DE CARTÓN.



¿La gente es de cartón?- coligió. Acto seguido, corrió a elevar su ego, es decir, a agarrarse a dos cartones que le parecieron monos...

5 MIRAR A VER QUÉ HORA ES.

...pero eran tías de verdad. A falta de una, ¡TENÍA DOS NOVIAS! ¡Qué dirían sus padres, sobre todo los de ellas! ¡Fíjate, un Martes, en Texas, a las 12 de la noche... "¡Pardiez!"- se dijo. Se le había hecho muy tarde, así que, se durmió allí mismo, echando a perder toda su credibilidad, decencia, novia 1 y 2... todo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



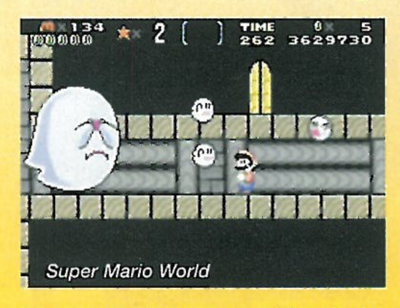
¡¡PASEN Y VEAN!! ¡¡LOS PRIMEROS JUEGOS DE GAMECUBE!!

Imágenes, datos y detalles de los 20 primeros títulos

Luigi's Mansion, Wave Race, Rogue Leader, Tony Hawk 3, Sonic Adventure 2, Extreme G3...

¡SUPER MARIO WORLD 2 Y GOLDEN SUN, ESTRELLAS DE GAME BOY ADVANCE!

Lee todo sobre los juegos más destacados para tu consola de 32 bits.



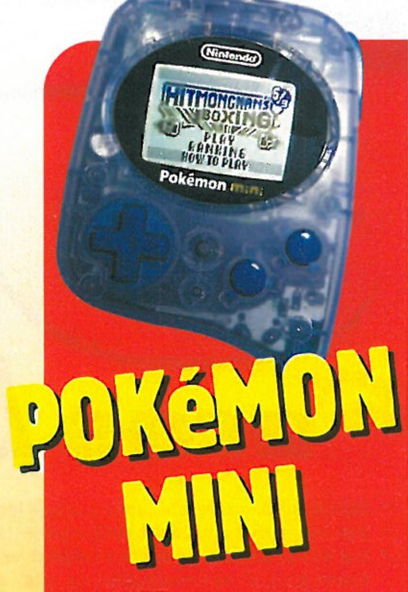
Super Mario World



Golden Sun

La segunda generación de juegos para Advance comenzará con estos dos cartuchos alucinantes: uno es el contraataque del rey de las plataformas, el otro un RPG de otro mundo.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



POKéMON MINI

¡¡Una consola para jugar con Pokémon y sólo con Pokémon!!

Pues sí, y en el próximo NA te contaremos las últimas novedades: qué juegos habrá, cuánto costarán...

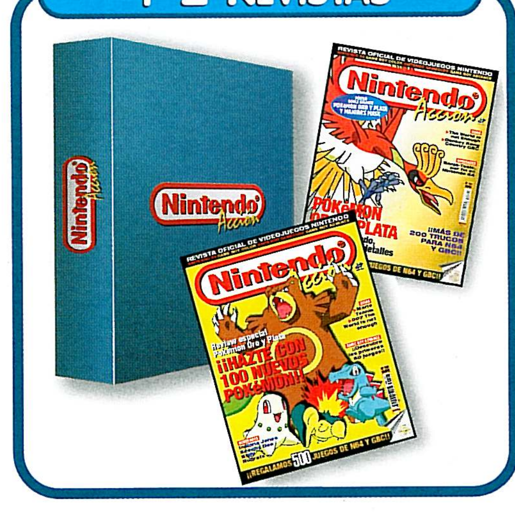
SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números
10 x 2,95€ = 29,50€ (4.908 Ptas.)
recibirás los próximos
12 números de Nintendo Acción,
ahorrándote 5,90€ (982 Ptas.)

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números
12 x 2,95€ = 35,40€ (5.890 Ptas.)
consigue 14, esto es,
2 meses más de suscripción
y el archivador para que tengas
tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más
de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).

RELOJ GAME BOY



Por sólo 35,40€ (5.890 Ptas.)
disfruta en tu casa de los
12 números de Nintendo Acción
y de este estupendo
reloj Game Boy

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

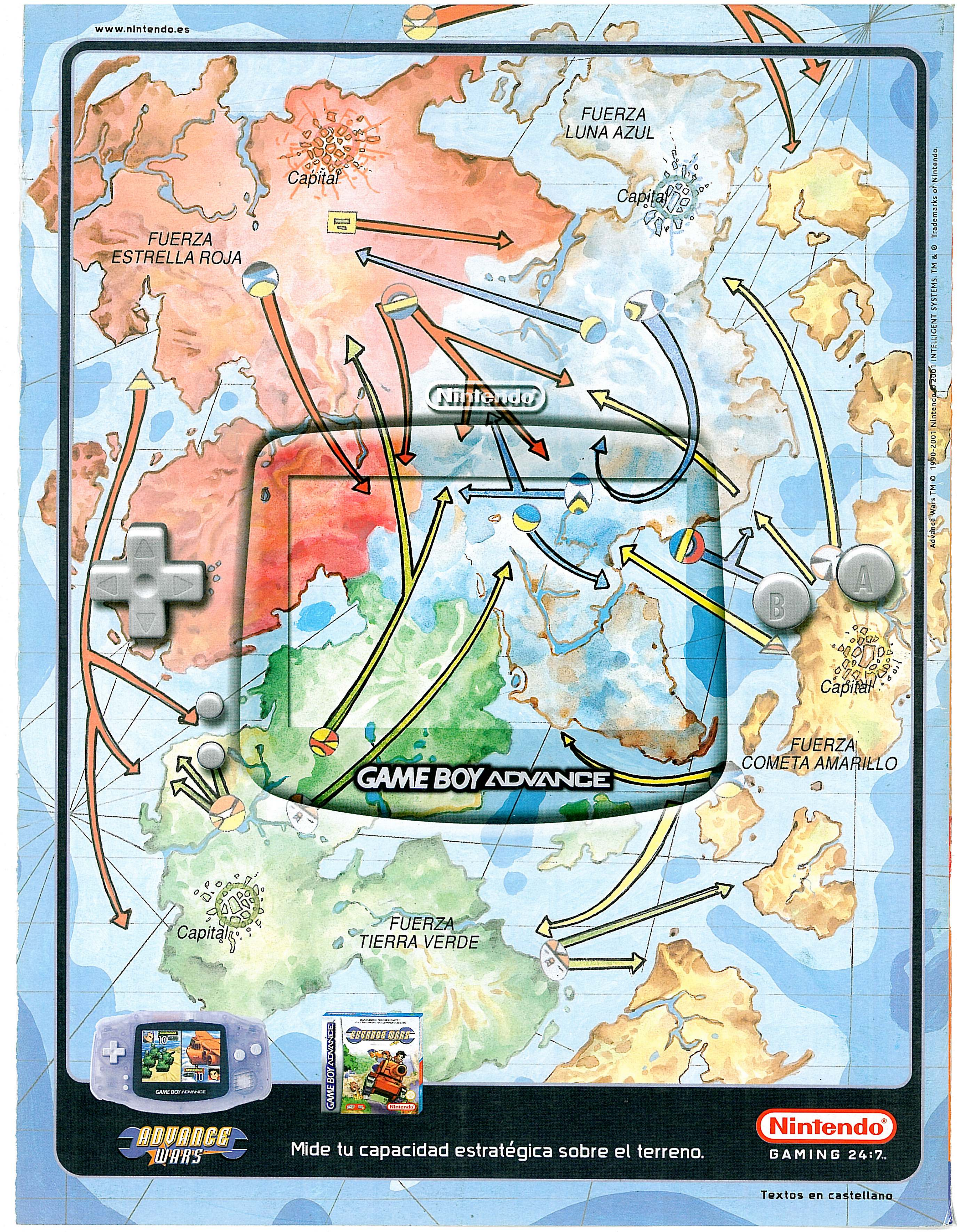
@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


www.nintendo.es
FUERZA
LUNA AZUL
Capital
Capital
FUERZA
ESTRELLA ROJA
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Capital
FUERZA
COMETA AMARILLO
Capital
FUERZA
TIERRA VERDE
ADVANCE WARS
Mide tu capacidad estratégica sobre el terreno.
Nintendo®
GAMING 24:7.
Textos en castellano
Advance Wars TM © 1990-2001 Nintendo © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® Trademarks of Nintendo.